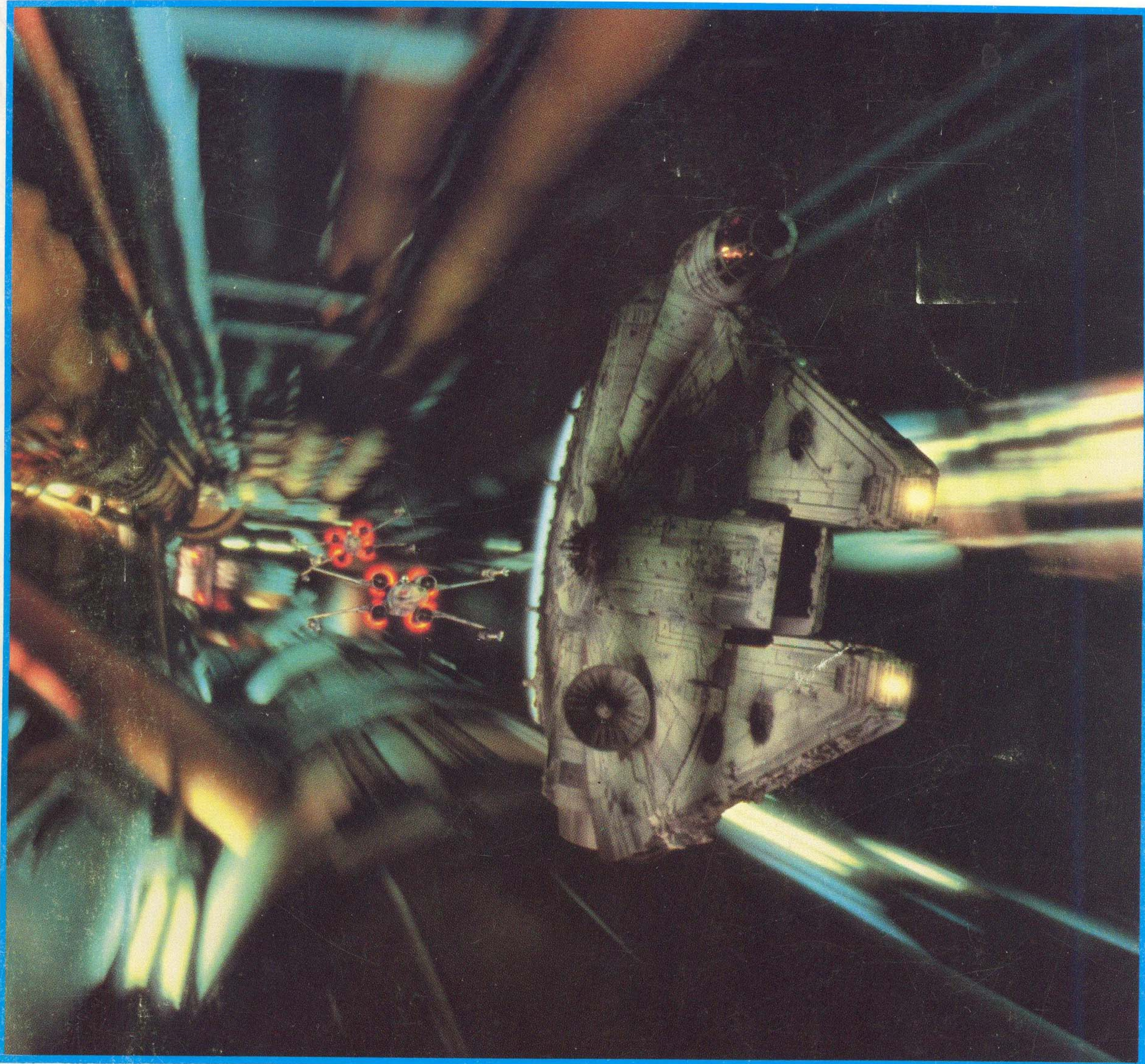


TEKNIKSEKTION

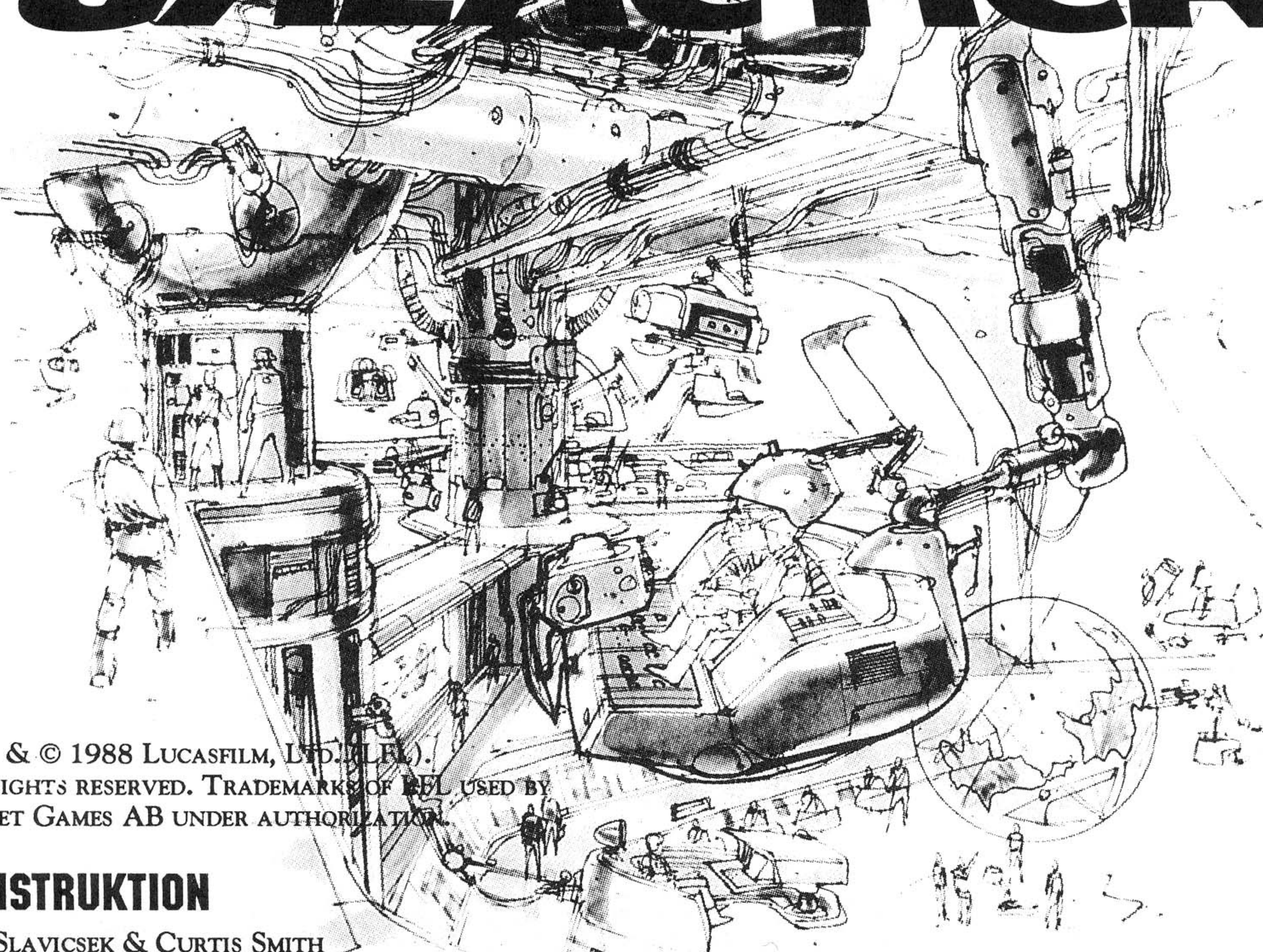


STJÄRNORNAS KRIG[®] **GALACTICA[™]**

EXPANSIONEN

B

STJÄRNORNAS KRIG[®] GALACTICATM



®, TM & © 1988 LUCASFILM, LTD. (LFL).
ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARKS OF LFL USED BY
TARGET GAMES AB UNDER AUTHORIZATION.

KONSTRUKTION

BILL SLAVICSEK & CURTIS SMITH

ASSISTANS

JEFFERY L. BRIGGS, PAUL MURPHY, PETER CORLESS,
GREG COSTIKYAN & DOUG KAUFMAN

ÖVERSÄTTNING

ÅKE ELDBERG

REDIGERING

HENRIK STRANDBERG

GRAFISK FORM

STEFAN THULIN

ORIGINAL

STEFAN THULIN & TONY DARWICHE

FOTOGRAFIER

INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC

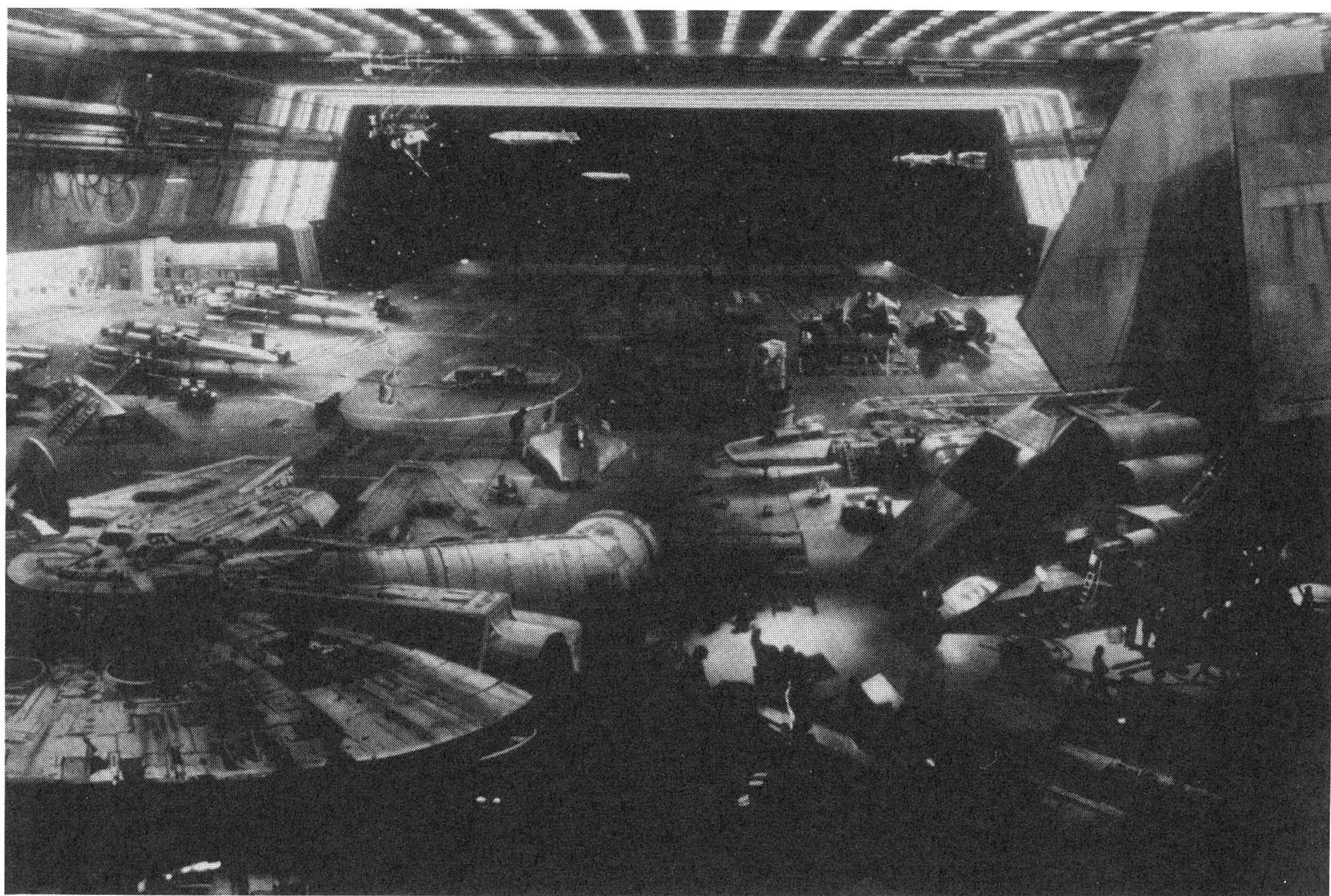
ILLUSTRATIONER

JOE JOHNSTON, RALPH MCQUARRIE, NORMAN
REYNOLDS & NILO RODIS-JAMERO

INNEHÅLL

TEKNIKSEKTION

ALLMÄNT OM RYMDSKEPP	3
JAKTSKEPP	10
LINJESKEPP	23
TRANSPORTSKEPP	31
REPUSLORFARKOSTER	42
KEJSERLIGA MARKFORDON	50
LASERSVÄRD	54
ALLMÄNUTRUSTNING	56



1. ALLMÄNT OM RYMDSKEPP

Nästan alla tänkande varelser längtar efter att kunna lämna det begränsade utrymmet på sin egen planet och utforska rymdens väldiga vidder. På de flesta planeter har klivet ut i rymden varit det viktigaste steget i civilisationens utveckling. Ofta har det betytt skillnaden mellan överlevnad och utplåning, mellan gränslös tillväxt och evig stagnation.

Många arter av tänkande varelser har utvecklat raketmotorer och utforskat sitt eget solsystem, men det var först när man uppfann hypermotorerna som det blev möjligt att skapa en galaktisk gemenskap.

Numera är rymdfärder en del av vardagen. Det som från början var nytt och spännande — nästan magiskt — är nu rutin. Få varelser — utom sådana som kommer från primitiva världar — funderar särskilt mycket över hypermotorer, sensorer, resor i överljushastighet eller miljösystem, men det är den vardagsteknologin som håller galaxen samman.

Utan hyperteknologin skulle resor mellan solsystemen ta många år i stället för några dagar. I rymdfartens barndom försänkte man faktiskt människor i djup dvala, till och med vid resor inom det egna solsystemet, för att de skulle slippa uppleva hela den tråkiga resan som kunde ta år eller årtionden. När man uppfunnit hypermotorn förvisades djupdvalan snabbt till historien.

Men det var inte enbart hypermotorerna som öppnade galaxen. Andra uppfinningar var också nödvändiga för att göra rymdfarten säker. Utan de sensorer som finns, till och med på det allra minsta rymdskepp, skulle rymdresor vara mycket riskabla även i normala farter, och rena självmordet i hastigheter som överstiger ljusets. Med sensorernas hjälp blev det också möjligt att snabbt ta reda på var råvaror fanns att hämta. Därför har vi dem att tacka för att man kunde bygga upp en teknologisk civilisation över hela galaxen.

Miljösystem som gör det möjligt för människor att överleva i rymdens vakuum är givetvis nödvändiga för rymdfärder. När man färdas genom tomrummet korsar man en miljö som är ytterst fientlig mot alla former av liv, utom de minsta och primitivaste. Lyckligtvis är miljösystemen nu så effektiva och pålitliga att rymdresenärer sällan funderar över vad som skulle hända om systemet slutade fungera.

För en rymdfarare från en annan, mindre utvecklad, galax skulle Imperiets vapenteknologi förmodligen också förefalla som underverk. Vanliga laserpistoler och laserkanoner skulle te sig som stark

och farlig magi. Men invånarna i Imperiet har haft sådana ting omkring sig så länge att det är något vardagligt och välbekant.

Hur man än analyserar kan man inte komma ifrån att det galaktiska samhället knyts samman av högteknologins trådar.

HYPERMOTORER

Hypermotorn är ett underverk av avancerad teknologi. Den får sin kraft från massiva fusionsgeneratorer och kan slunga ett rymdskepp ut ur den normala rymden till en annan dimension som kallas hyperrymden. Det är bara hyperrymdsingenjörer och vetenskapsmän som egentligen begriper vad hyperrymden är, och även de medger att det är mycket de inte vet. En sak är dock klar: i hyperrymden kan man färdas fortare än ljuset gör i den normala rymden.

Hyperrymden är parallell med den normala rymden, dvs varje punkt i rymden motsvaras exakt av en punkt i hyperrymden. Punkter som ligger bredvid varandra i rymden ligger också bredvid varandra i hyperrymden. Åker man norrut i hyperrymden kommer man norrut i normalrymden.

Alla föremål har en "skugga" i hyperrymden, d.v.s. det finns en stjärna i hyperrymden på varje plats som motsvarar en stjärnas plats i normalrymden. Detta är en riskfaktor. Det är därför som astrogations- och navigationsdatorer är så viktiga och finns ombord på de flesta skepp som kan resa genom hyperrymden. Noggranna beräkningar måste göras för att se till att man inte krockar med en planet eller stjärna när man störtar fram genom denna dimension. Endast desperata eller dumdristiga piloter försöker sig på att resa genom hyperrymden utan aktuella astrogationsdata och robotar eller datorer.

Många robotar och datorer som används på små jaktskepp rymmer bara data för en enda hyperrymdresa. Andra, t.ex. rebellernas Y-vingade jaktskepp, kan lagra data för upp till tio olika rutter.

Större rymdskepp har stora navigationsdatorer ombord och kan utföra beräkningar för hur många hopp som helst genom hyperrymden. I deras databaser ryms koordinaterna för nästan alla kända destinationer.

Men även med sofistikerad astrogationsteknologi är missöden inte ovanliga. Det finns miljarders mil-

jarder stjärnor i varje galax och miljarders miljarder planeter (för att inte nämna asteroider och annat kringflygande skräp), och rymden är inte stabil. En rutt som var säker för några dagar sedan kan nu vara full av rester efter ett exploderat skepp eller annan materia. Vetenskapsmännen beräknar att mer än 90 % av alla större massor i galaxen är *okända*! Med alla dessa variabler att ta hänsyn till kan även de största navdatorer, i händerna på de mest erfarna astrogatorer, beräkna kurser som leder till en katastrof — även utmed välkända rutter.

Likväl gäller att rymden till större delen är tom. Miljoner hopp utförs dagligen, och bara en bråkdel av dem misslyckas.

RESOR I NORMALRYMDEN

När man färdas långsammare än ljuset, alltså i den normala rymden, använder man inte hypermotorerna utan särskilda normalrymdmotorer.

Det finns många olika typer av sådana motorer — kemiska raketer med fast bränsle, atommotorer, ljussegel o.s.v. men den populäraste typen i Imperiet är Hörsch-Kessels jonmotor. Nästan alla tillverkare av rymdskepp använder denna typ av motor i sina konstruktioner.

Hörsch-Kesselmotorn är mycket effektiv och stark. Allra bäst går den på uran och andra tungmetaller, men den kan modifieras för att använda nästan vilket slags bränsle som helst. Flytande reaktanser, energiomvandlingsceller och till och med jonuppsamlingskapslar används ofta som energikällor.

En annan fördel med Hörsch-Kesselmotorn är att den kan anpassas till alla tänkbara typer av skepp. En mindre version används i små snabba jaktskepp, är skeppet stort gör man bara motorn större.

Eftersom HK-aggregat finns överallt är de flesta skeppsmekaniker väl förtrogna med den, och det är lätt att hitta någon som kan laga den om den skulle gå sönder. Det är också lätt att hitta reservdelar till de flesta små och medelstora HK-aggregat. Riktigt stora eller specialbyggda skepp kan dock kräva speciella delar. HK-aggregat går sällan sönder. De har få rörliga delar, men för att fungera maximalt effektivt måste deras insugs- och brännceller justeras då och då. Om man inte utför denna trimning regelbundet kan motorn skadas eller till och med gå sönder.

Till skillnad från hypermotorer som driver skeppen genom hyperrymden, driver HK-motorer skepp i

normalrymden via en fusionsreaktor som bryter ned bränslet till laddade partiklar. Den resulterande energin slungas ut bakåt och driver skeppet framåt. Skeppets riktning kan ändras med hjälp av s.k. vektraler som ändrar riktningen på utblåset, eller med hjälp av små HK-aggregat som är riktade åt sidorna.

Eftersom den utblåsta energin från motorerna är mycket het och dessutom svagt radioaktiv är det förbjudet att använda HK-motorerna vid start och landning på de flesta civiliserade världar. Man litar i stället till repulsorer (antigravitation). Servicepersonal och tekniker bär strålningssäkra kläder. De som är rädda om hälsan tar dessutom sprutor mot strålning.

PANSAR OCH ENERGISKÖLDAR

Förutom de redan nämnda naturfenomenen finns det andra faror vid rymdfärder. Det dräller av pirater, smugglare och fientliga xenomorfer utmed färdvägarna. Vapensystemen — både defensiva och offensiva — har utvecklats parallellt med rymdfarten.

Här följer beskrivningar av de vanligaste offensiva och defensiva systemen i Imperiets och Alliansens arsenaler. Många vapen har olika namn i olika sektorer, och prestanda kan variera lite från system till system. De beteckningar vi använder följer dock Kejserliga Flottans terminologi, som också används av Alliansen.

Det finns andra vapen än dessa — kärnvapen, partikelstrålar, novageneratorer o.s.v. — men de förekommer nästan enbart i galaxens yttre gränsområden.

LASERKANONER

De vapen som finns på rymdskepp är mycket olika till storlek och styrka. En del är ombyggda vapen som egentligen varit avsedda för markstrider. Det innebär i regel att de försetts med ett avancerat fokuseringssystem för att hålla samma laserstrålen över större avstånd. Andra skeppsvapen är nedbantade versioner av tunga markvapen (t. ex. turbolasers, se nedan).

Laserkanoner monteras vanligtvis på lätt bepansrade skepp, t.ex. jaktskepp och handelsskepp med licens. De kunge snabbeld men blir lätt överhettade. Oftast ligger laserljuset inom den synliga delen av spektrum så att skytten kan se vart hans skott tar vägen.

Vissa laservapen kan modifieras så att man får vilka våglängder som helst. Därmed kan man skjuta "osynligt" (genom att använda t. ex. infrarött eller ultraviolett ljus). Det kan ge en viss överraskningseffekt, men eftersom det finns många sofistikerade elektroniska försvarssystem som kan känna av osynligt laserljus så har den taktiken begränsad användbarhet.

TURBOLASER

Tunga artilleripjäser kräver enorma mängder energi för att skära igenom stora militära skepps energisköldar och pansar och för att ta sig igenom planeters försvarssystem. Turbolasers är försedda med turbingeneratorer och stora kondensatorer som kan lagra den energi som krävs för att åstadkomma en verkligt kraftig laserpuls.

Eftersom det tar tid att ladda kondensatorerna kan turbolasers oftast inte skjuta lika snabbt som normala laservapen, men har istället kraftigare skott. Turbolasers är föremål för sträng övervakning. Teoretiskt sett får bara Imperiet och dess underlydande regeringar bygga och montera upp sådana vapen.

JONKANONER

När en befälhavare vill oskadliggöra en fiende utan att nödvändigtvis förintä honom använder han jonkanoner. Om man skjuter en tillräckligt kraftig stråle av joniserade partiklar med hög energi kan man åstadkomma kaos i de elektroniska styrsystemen på ett rymdskepp. Sådana vapen används främst för att försvara planeter mot angrepp från rymden, eftersom man då är mer intresserad av att driva bort fienden än att få honom att störta.

I rymdstrider händer det att man använder jonkanoner för att sätta en motståndare ur spel, innan man tar till mer dödliga vapen för att göra slut på honom. Jonvapen gör det också möjligt för pirater och patrullskepp att oskadliggöra ett fientligt skepp utan att skada det allvarligt.

PROTON- OCH CHOCKVAPEN

Protontorpeder, chockmissiler och bomber är de vanligaste vapnen när ett rymdskepp går till anfall mot mål på marken. Det beror på att även små skepp som t. ex. Z-95 "Headhunter" och TIE-bombare kan bära dessa vapen och avfira dem från låg höjd med god precision, samtidigt som man håller hög hastighet och därmed gör det svårare för markbaserat försvar att hinna reagera.

Till skillnad från tyngre bombardemang med turbolasers monterade ombord på de väldiga stjärnjagarna, är dessa vapen effektiva även mot mål som skyddas av energisköldar. En fullständig partikelsköld skyddar dock mot protontorpeder.

Protontorpeder är försedda med en stridsspets som kan sprida ut protoner med hög energi. Chockvapen (både missiler och bomber) innehåller ett kompakt energipaket. När det exploderar uppstår en stark tryckvåg som kan förstöra känslig utrustning och orsaka sprängskador på mer tåliga föremål.

TRAKTORSTRÅLAR

Med tiden har traktorstrålen utvecklats från ett bekvämt för att verktyg att flytta tunga föremål, t. ex. vid lastning och lossning av gods, till ett kraftigt offensivt vapen. Kejserliga Flottans moderna traktorstrålar är tillräckligt starka för att kunna hejda och fånga in även större rymdskepp.

Hur stark traktorstrålen är beror i praktiken på hur stor generatoren som driver den är. Det betyder för det mesta att ju större skepp, desto kraftigare traktorstråle. Det finns dock en del relativt små skepp, t. ex. kommersiella bogserare, som är specialbyggda för att släpa omkring andra skepp och därför har mycket kraftiga traktorstrålar.

De senaste militära teorierna går ut på att använda traktorstrålar för att hindra ett skepps framfart, hålla det stilla så att det blir lättare att träffa det med t.ex. laserkanoner. Det är emellertid mycket svårt att fånga in ett snabbt skepp i en traktorstråle, och man kan bryta strålens grepp om man lyckas manövrera sig utanför dess verkningsområde i sidled.

ENERGISKÖLDAR

Det finns två slags energisköldar: partikelsköldar och strålsköldar. Båda behövs för att få ett fullständigt skydd, och alla militära skepp är därför normalt utrustade med båda typerna.

Partikelsköldar skyddar mot missiler och fasta föremål, t. ex. meteoriter. De måste stängas av om skeppet vill avfira sina egna missiler eller ha fysisk förbindelse med andra farkoster, t. ex. skyttlar.

Strålsköldar skyddar enbart mot laser- och andra energistrålar. De hindrar inte fast materia. Strålsköldar kräver mycket energi och används endast i strid. På grund av detta måste man ha särskilt tillstånd från Imperiet för att få montera dem på ett skepp. Sådana tillstånd ges endast om man kan ange ett vettigt skäl till varför man behöver det. Rädsla för pirater brukar dock räcka.

SENSORER

Termen "sensor" används om en mängd olika apparater som känner av och analyserar alla möjliga faktorer — ljus, radiovågor, elektromagnetism, ljud, rörelse, vibrationer, gravitation, radioaktiv strålning, värme, tryck, kemiska spårämnen och till och med andra sensorer. Alla maskiner som ökar en persons förmåga att få information om omgivningen — från makrokikare till geigerräknare till radar — kan kallas sensorer.

De allra flesta rymdskepp är utrustade med sensorer för fredligt bruk; navigation, undvikande av kollisioner, forskning. Men p.g.a. Upproret och ökningen av mängden piratdåd i många avlägsna solsystem har fler och fler skepp tvingats skaffa sig nya sensorer eller bygga om de gamla för mer krigiska ändamål.

Den viktigaste uppgiften för militära sensorer är att upptäcka rymdskepp. Med tanke på vilken väldig eldkraft krigsskepp har är det inte konstigt att den som skjuter först ofta blir segraren. För att lokalisera varandra använder skeppen sensorer som söker efter värme, elektromagnetisk energi, gravitationsstörningar, rörelse, radiovågor, ljusrefraktion och mycket annat.

Så kallade flerprocessensorer analyserar sambanden mellan en mängd data från flera känselkroppar, medan s.k. specialiserade sensorer inriktar sig enbart på en sak. Räckvidden varierar från kort (några kilometer) till mycket lång (upp till en miljon kilometer). I regel har specialiserade sensorer längre räckvidd än sådana som bearbetar många faktorer. På grund av sin begränsade storlek och datorkraft använder små skepp oftast flerprocessensorer, medan större skepp kan ha många olika specialiserade sensorer.

Visserligen betyder det att större skepp har fördel av sensorer med längre räckvidd. Men det gör inte automatiskt att ett större skepp har en fördel mot ett mindre, eftersom stora skepp är lättare att upptäcka. De reflekterar mer ljus och orsakar större gravitationsstörningar. (En rancor kanske har bättre hörsel än du, men du kan å andra sidan smyga fram väsentligt tystare än den.)

VANLIGA MILITÄRA SENSORTYPER

Det finns tusentals olika sensorer med olika känslighet och prestanda. Inga är perfekta, även de bästa kan misslyckas att känna saker de borde ha märkt, eller kanske ge utslag för en "spökbild" som inte finns. Solstrålning, vätgasmoln, asteroidfält, starka gravitationskällor och andra naturfenomen kan störa eller helt blockera sensorer. Det finns också metoder för att avsiktligt störa dem eller gömma saker för dem.

Här följer en förteckning över några av de vanligaste typerna av militära sensorer.

- **Elektrofotografiska receptorer (EFR):** Detta är den enklaste typen av sensorer. De kombinerar data från teleskop som

ARBETSSÄTT FÖR SENSORER

Aktiv: Aktiva sensorer sänder ut pulser av energi och undersöker den reflekterade energi som "studsar" tillbaka från föremål i omgivningen. Radar är ett exempel på en aktiv sensor. Mycket effektiva på kort och medellångt håll, mindre effektiva på riktigt långt håll. Eftersom sensorer av denna typ ger ifrån sig energi är de lätta att upptäcka med andra sensorer.

Passiv: Passiva sensorer undersöker den energi som kommer från föremål i omgivningen. Värmedetektorer och teleskop är exempel på passiva sensorer. De är inte lika effektiva som aktiva sensorer, men kräver inte lika mycket energi och gör inte att man själv blir lättare att upptäcka.

SVEPTYPER

Generell avsökning: Undersök allting runt skeppet, antingen snabbt och ytligt eller långsamt och detaljerat.

Målsökning: Leta efter ett visst slags föremål, t. ex. andra skepp eller radiosignaler. Användaren måste ange vad man letar efter.

Fokusering: Koncentrera undersökningen på ett visst område som piloten väljer. På detta sätt kan man få mycket detaljerad information om ett litet område men får inte veta något om omgivningen. När flera skepp flyger i formation fokuserar man ofta i varsin riktning. Den som flyger först kan rikta sensorerna framåt, medan andra fokuserar åt sidorna och bakåt.

tar emot ljus från ultraviolett över det synliga spektrat till infrarött, och skapar en tvådimensionell eller holografisk bild. Kan endast användas på kortare avstånd. De flesta vapenstyrande sensorer är EFR.

- **Flerprocessorer (FPS):** Kallas ofta "universal-sensorer" eftersom de använder en mängd olika instrument för att avsöka omgivningen, men sammantaget inte är särskilt känsliga. Hur effektiva de är beror på storleken. Antenner och liknande måste ha en viss storlek för att få en viss noggrannhet eller kunna fungera på ett stort avstånd. De flesta civila skepp är enbart utrustade med FPS.
- **Energireceptorer (ERR):** Avsöker all elektromagnetisk sändning inom antennernas räckvidd. Det innefattar t. ex. komlänkar, navigationsfyrar, hetta, laserstrålar m. m. På stora ERR avgörs tillförlitligheten av användarens skicklighet, vare sig det är en person eller en dator. Eftersom ERR samlar in data om all energiutveckling är det nödvändigt att kunna sälla ut intressant information från de värdelösa bakgrundsdata man får in. En klandrig operatör skulle kunna förväxla en slumpartad puls av kosmisk strålning med en fientlig komlänksändning. En skicklig operatör kan filtrera bort starka störningar och få fram ett "fingeravtryck" på ett skepp som försöker smita förbi. ERR förekommer mest som passiv sensor i militära sensorsystem.

- **Gravitationsfältmätare (GFM):** Dessa dyrbara sensorer använder en matris av syntetiska kristaller för att känna av variationer i gravitationsfältet. GFM av hög kvalité kan känna av och registrera alla sådana förändringar på hundratusentals kilometers avstånd. De kan emellertid bli blockerade om det finns stora massor i närheten. En GFM ger t. ex. utslag för en närliggande planet, men kanske missar ett skepp som är i omloppsbana på andra sidan planeten, eftersom den effekt skeppet åstadkommer på gravitationen inte kan urskiljas bland de variationer i gravitationsfältet som kommer från planeten.
- **Hypervågdetektorer (HVD):** Dessa sensorer känner av nivåskillnader i hyperrymden. Närhelst ett skepp hoppar in i eller ut ur hyperrymden uppstår en störning i kraftfältet. Störningens storlek beror på skeppets massa och hastighet. Ett annat skepp i närheten som har en HVD ombord kan känna av störningen. En HVD kan inte avgöra varifrån ett skepp kommer eller vart det är på väg, men den kan tala om när det hoppade in i eller ut ur hyperrymden.

Dessutom kan HVD känna av hyperradiosändningar. Hyperradiosändare är fruktansvärt dyra och fordrar enorma energimängder. Deras konstruktion är en noga bevakad kejserlig hemlighet. De kan sända meddelanden som går snabbare än ljuset genom att orsaka svängningar i hyperrymdens energifält. Under gynnsamma omständig-



heter kan en HVD känna av och till eller med avlyssna en sådan sändning (att knäcka den kejserliga koden är en helt annan sak, förstås).

- **Livsformsindikatorer (LFI):** LFI är egentligen inte sensorer, utan avancerade datorsystem som analyserar data från andra sensorer för att avgöra om det finns några livsformer i det avsökta området. Det kan till och med vara möjligt att avgöra vilket slags livsform det rör sig om. En FPS kanske visar en rörlig värmekälla (som avger värme på 30° C) ombord på ett rymdskepp, källans massa bestäms till 80 kilo, skeppets atmosfär innehåller rätt mycket svavel och gravitationen ombord är 0,96 Standard. Ett LFI-program som undersöker dessa data skulle dra slutsatsen att det finns en sullustan ombord på skeppet.

Hur bra en LFI är beror på kvalitén på skeppets övriga sensorer och hur smart dess dator är.

MOTMEDEL MOT SENSORER

- **Störning:** Det vanligaste sättet att undgå sensorer är att störa ut dem. Med starka störsändare kan man fylla ett område med bakgrundsbrus och slumpartade signaler som förvirrar och förblindar sensorer. Det har dock en nackdel. Visserligen kan man dölja sin exakta position, men samtidigt avslöjar störsignalerna som man sänder ut ungefär var man befinner sig. Dessutom påverkar störsignalerna alla i området, både vänner och fiender.
 - **Bluffkapslar:** Skepp kan lura sina motståndare genom att släppa ut små kapslar med apparatur som sänder ut samma signaler som ett stort rymdskepp ger ifrån sig. Endast ytterst känsliga sensorer kan skilja mellan ett riktigt skepp och en bluffkapsel.
 - **Tystnad:** Genom att avsiktligt reducera allt utflöde av energi kan man kraftigt minska risken att bli upptäckt. Den vanligaste och effektivaste metoden är att stänga av motorerna och låta skeppet driva. Skepp som svävar fram med endast de nödvändiga systemen påslagna (med strömförsörjning från batterier) är svåra att upptäcka, men de kan givetvis inte fortzätta särskilt länge utan att slå på generatorerna för att få energi till miljösystemen.
- Man kan också stänga av sina egna aktiva sensorer. Det minskar risken för upptäckt, men gör samtidigt att man själv inte kan få någon information om vad som händer runt omkring.

Att iaktta radiotystnad är en annan standardmetod. Skepp som är ute på bevakningsuppdrag eller av något annat skäl inte vill bli sedda sänder inte ut några kommunikationssignaler. Det är dock svårt att hålla radiotystnad någon längre tid om man arbetar tillsammans med andra skepp.

- **Kamouflagesköld:** Det allra effektivaste sättet att undgå upptäckt är att använda en kamouflagesköld, en typ av energisköld som åstadkommer små förändringar i rymden runt skeppet så att all energi passerar förbi som om det inte fanns där. Exakt hur kamouflagesköldarna fungerar är en hemlighet som Imperiet svartsjukt vakar över.

Kamouflagesköldar är mycket sällsynta. De är bland de mest sofistikerade och komplicerade apparater som över huvud taget existerar, och endast ett fåtal specialutbildade ingenjörer och tekniker kan sköta dem. Varje sköld måste specialtillverkas för ett visst rymdskepp, vilket omöjliggör serieproduktion. Dessutom är de fruktansvärt dyra — ryktet säger upp emot en miljard krediter per styck. Det betyder att endast regeringar och storföretag kan ha råd att skaffa sig dem.

I Imperiet är det strängt förbjudet att tillverka, köpa, äga, sälja eller använda kamouflagesköldar — de är första klassens smuggelgods. Den som bryter mot förbudet bestraffas med döden. Men eftersom de är så dyrbara och svåra att hantera är det få kejserliga skepp som har kamouflagesköldar. Ryktet säger att det finns en ombord på kejsarens personliga skyttel och att de förekommer på en ny typ av experimentella stjärnjagare.

Rebellerna har såvitt man vet inte lyckats skaffa en kamouflagesköld till något av sina skepp.

MILJÖSYSTEM

Alla rymdskepp måste ha ett miljösystem för att passagerarna ska kunna överleva ute i rymden. Systemet skapar en miljö ombord som efterliknar passagerarnas hemplanet i fråga om t.ex. atmosfär och gravitation.

De vanligaste atmosfärsystemen bygger på kemiska omvandlare som tar hand om passagerarnas avfallsprodukter, t. ex. koldioxid, och omvandlar det till användbar form. I mindre skepp handlar det om små enkla återanvändningssystem, i stora skepp kan det finnas system som går att ställa om för flera olika typer av levande organismer. Det går knappast att bygga skepp som enkelt kan anpassas till alla existerande livsformer, men man kan justera systemen så att

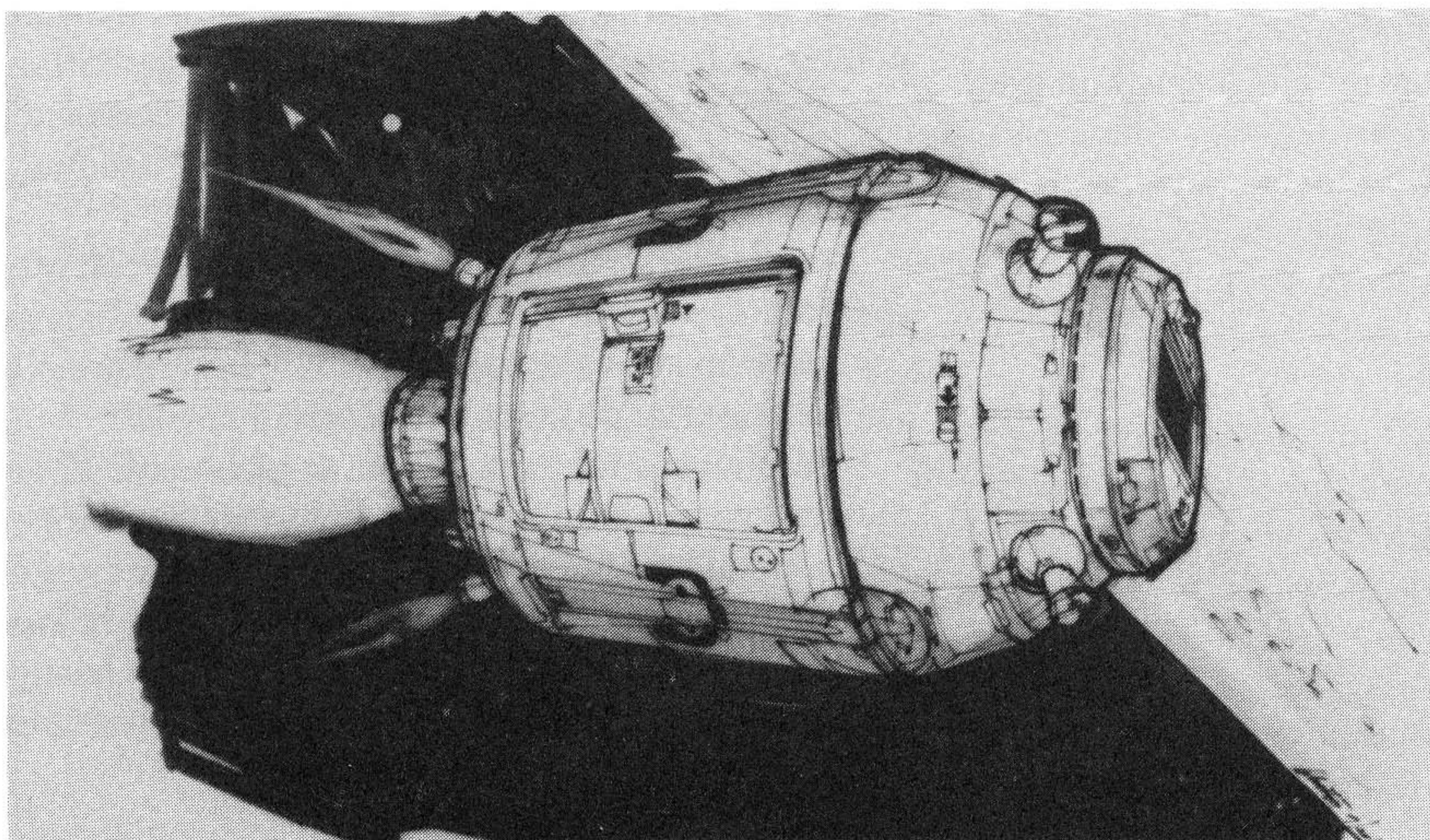
miljön passar många.

Vissa jaktskepp — t. ex. Imperiets TIE-serie — har ingen egen inre atmosfär. Istället innehåller pilotens rymddräkt en omvandlare.

Miljösystemet måste också skapa ett gravitationsfält för pilot och passagerare. I de flesta jaktskepp används modifierade repulsorer som åstadkommer ett antigravitationsfält i cockpiten och eliminerar alla G-krafter som uppstår när skeppet manövrerar. Effekten är att piloten alltid befinner sig i tyngdlöshet oavsett hur skeppet accelererar eller svänger.

I större rymdskepp är situationen helt annorlunda. Där måste man kunna förflytta sig mellan olika utrymmen inuti skeppet, vilket fordrar en konstant gravitation av lämplig styrka för de livsformer som finns ombord. Detta fält skapas av stora generatorer som i regel drivs av huvudmotorerna. På lyxkryssare har man ibland vissa områden med annorlunda gravitation än i resten av skeppet. Det kan vara fråga om en lättare gravitation för att underlätta för ålderstigna passagerare som har svårt att röra sig, tyngdlöshet för att utöva vissa idrotter, eller lastrum med starkare gravitation för att hålla lasten på plats. En lyxkryssare som fraktar passagerare av flera olika arter har naturligtvis också speciellt anpassad gravitation i deras hytter och andra icke-gemensamma utrymmen. Andra medelstora och stora skepp (som t. ex. fraktskepp av standardtyp) har också gravitationsgeneratorer, men de är sällan lika flexibla.

De mest imponerande miljösystemen finns ombord på de ithoriska skeppen. De efterliknar de "hjordar" som arten lever i på planeten. Miljön ombord är så lik hemplanet att det är som om de hade tagit en bit av den med sig ut i rymden. Man har t.o.m. små djungler med levande växter, fåglar och djur som trivs ombord.



NÖDUTRUSTNING

Kejserliga förordningar kräver att alla rymdfarkoster ska ha något slags nödsystem som kan rädda livet på passagerarna vid ett större haveri. Saknas sådana anordningar går skeppet inte igenom den obligatoriska besiktningen och får inte framföras inom Imperiet. Det händer dock ändå att skepp slinker förbi de byråkratiska hindren. I teorin ska varje skepp ha nödutrustning som klarar av att rädda alla passagerare. I praktiken klarar ett skepp besiktningen om nödsystemen räcker för minst en fjärdedel av det normala antalet passagerare.

KATAPULTSTOLAR

Små transportskepp med endast en eller två mans besättning, liksom jaktskepp, är försedda med katapultstolar för att skjuta ut besättningen i händelse av att skeppet blir förstört. För att överleva måste man vara klädd i rymddräkt, och även då är chanserna små om man inte genast blir räddad av ett annat skepp.

FLYKTKAPSLAR

Större farkoster är utrustade med flyktkapslar. Ett lätt fraktskepp kanske har en eller två, stjärnjagare kan ha flera hundra. De sitter placerade på nyckelpositioner i skeppets skrov så att man ska kunna komma in i dem snabbt vid en katastrof. De kan skjutas bort från skeppet med pneumatiska "utkastare" eller explosiva bultar och har en viss begränsad manöverförmåga.

Om kapseln används långt ute i rymden finns det bara en sak att göra; man riktar den mot närmaste bebodda planet, avfyrar raketmotorn och hoppas att

någon uppfångar nödsignalerna.

Flyktkapslar är utrustade för att kunna landa på en planet, men de har inga repulsorer. Istället landar de med hjälp av bromsraketer och fallskärmar, och de har automatiska flytballonger för den händelse man skulle hamna i ett hav.

2. JAKTSKEPP

I sin storleksklass är moderna jaktskepp de mest tekniskt avancerade och destruktiva vapensystem som någonsin tillverkats. Lätta enheter har blivit en nödvändig del av varje rymdflotta och varje planetförsvar.

Det är nästan omöjligt att klassificera jaktskeppen eftersom det finns så många olika typer. Tusentals tillverkare inom och utanför Imperiet bygger ett närmast oräkneligt antal modeller och versioner. De varierar från små ensitsiga patrullskepp med kort räckvidd till kraftiga attackskepp med dubbla motorer, protontorpeder och kapacitet att färdas genom hyperrymden. Dessutom genomgår alla typer av jaktskepp ständigt modifieringar för att använda nya vapen, sensorer, astrogationsdatorer och annan utrustning.

Alla jaktskepp har kraftfulla datorer som kan översätta pilotens kommandon till de tusentals operationer som behövs för att framdriva skeppet så effektivt som möjligt. Det finns även datorer som kan köra skeppet på egen hand, men erfarenheten har visat att levande piloter är skickligare än datorerna, särskilt i strid. Dator- eller robotstyrda skepp kan inte reagera tillräckligt snabbt och korrekt på oväntade situationer, och de saknar den fantasi som krävs av en god stridsflygare. Fjärrstyrda och robot/datorstyrda skepp blir ett slags flygande robotar och har klart sämre prestanda än pilotstyrda farkoster.

Rebellernas jaktskepp är överlägsna de flesta av Imperiets motsvarigheter. Eftersom de har färre stora skepp litar de mer till sina jaktenheter och använder de små skeppen på ett mer varierat sätt. Få kejserliga jaktskepp har hyperkapacitet, medan nästan alla Alliansens skepp klarar åtminstone ett hopp. Imperiet använder stora svärmar av jaktskepp som kan skickas ut från de massiva stjärnjagarna, vilka dessutom ger tungt eldunderstöd. Behöver man resa genom hyperrymden fraktas jaktskeppen av stjärnjagare. Rebellerna föredrar snabba attackskepp som är starka nog för att operera oberoende och har hyperkapacitet för att kunna retirera snabbt.

Av tradition har Imperiet alltid haft stora skepp och massiv eldkraft för att skrämma till underkastelse och dominera galaxen, men Alliansens nya taktik med snabba överraskningsangrepp har tvingat Imperiet att lägga om sin strategi och utveckla egna bättre jaktskepp. Det nyligen introducerade TIE-skeppet har gett kejsaren ett förstklassigt vapen mot fientlig jakt och visar att Imperiet lärt sig respektera de små

jaktskeppen. Och naturligtvis har de en förkrossande övermakt i fråga om antal och resurser.

Här nedan beskrivs några av de olika jaktskepp som används av Imperiet och Alliansen. Trots sina vapensystem, sin fenomenala hastighet och andra tekniska egenskaper är dock jaktskeppen aldrig bättre än sina piloter. Våghalsighet, disciplin och flygbegåvning behövs för att bli en bra stridspilot. Man behöver också god uthållighet, ingående kunskap om skeppets tekniska egenskaper och utbildning i både fiendens och den egna sidans taktik. En pilot blir aldrig färdigutbildad. Han behöver hela tiden intensiv träning för att kunna fatta de rätta besluten på bråkdelar av en sekund — i en rymdstrid får man bara en chans.

Z-95 "HEADHUNTER"

Trots förseningar i produktionen och överskriden budget blev Z-95 "Headhunter" ett av de mest lyckade militära skeppen någonsin. Utvecklat i samarbete mellan de två ledande företagen på området, Incom Industries och Subpro Corporation, är detta kompakta, rörliga, tvåmotoriga skepp något av ett universalverktyg. Det finns hundratals olika modeller som modifierats för speciella ändamål, t. ex. Z-95 ER (förlängd aktionsradie), Z-95 ML (missilbärare), Z-95 C4d (markunderstöd-bombare) och Z-95XT (tvåsitsig skolverversion).

Trots att det inte längre tillverkas och tillhör en äldre generation av skepp finns det fortfarande fler Z-95 i aktiv tjänst än något annat jaktskepp. De används av tullen, polisen, många planeters försvarsmakter, och utgör en stor del av kejserliga flottans reserver. Ett stort och okänt antal företag, oberoende planetsystem och pirater använder också "headhunters".

I standardutrustningen ingår störsändare och sensorsdetektorer (som slår larm om skeppet träffas av signaler från aktiva sensorer). Vidare finns manuella dubbleringar av de flesta automatiska system.

Förarplatsens tak och väggar är utformade så att piloten kan se nästan runt om. Förarutrymmet innehåller en fullständig miljöanläggning men är mycket trångt. I de flesta versioner finns inbyggda haloneldsläckare och katapultstol. Information om hastighet, position och andra data visas i lättbegriplig symbolisk form på en bildskärm.

Z-95 "HEADHUNTER"

Skepp: Incom/Subpro jaktskepp typ Z-95 "Headhunter"

Typ: universaljaktskepp; flera varianter

Längd: 11,8 meter

Besättning: 1 (2 i Z-95XT och vissa andra modeller)

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 85 kg

Förråd: 1 dag; vissa modeller har mer (upp till 4 veckor i Z-95ER).

Hyperfaktor: ingen

Navdator: ingen

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 3T+2

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 4T

Beväpning:

Två tredubbla plasmakanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 1T

Sammanlagd skada: 3T

Chockmissiler

Eldledning: 1T

Skada: 7T

Energisköldar: 1T

ALLIANSENS JAKTSKEPP TYP A

Skepp: jaktskepp typ A (A-vinge)

Typ: jaktskepp och universalkrigsskepp

Längd: 9,6 meter

Besättning: 1 pilot

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 40 kg

Förråd: 1 vecka

Hyperfaktor: x1

Navdator: begränsad, två hopp

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 6T

Manöverförmåga: 4T

Skrov: 2T+2

Beväpning:

Två laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 3T

Sammanlagd skada: 5T

Energisköldar: 1T

Z-95:an är legendarisk för sin förmåga att hålla ihop även med svåra skador. Detta gör den också populär hos piloterna, som ofta varit tveksamma att gå över till nya skepp med bättre prestanda. Man faktum är att headhuntern inte längre kan hävda sig mot den nya generationens jaktskepp, såsom X-vingen, Y-vingen och TIE-skeppen.

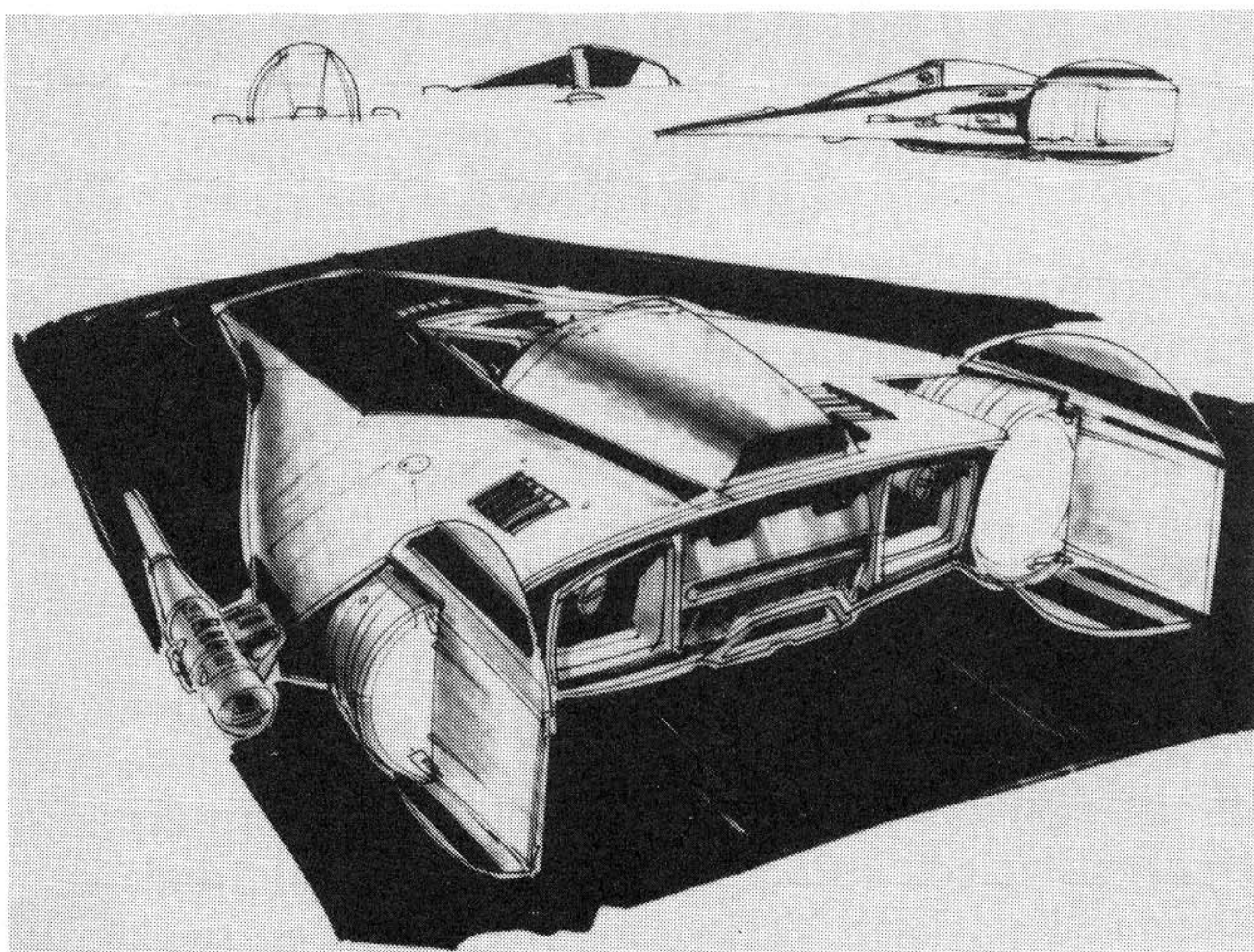
Incom tog med många av de bästa tekniska lösningarna från Z-95 när de konstruerade T-65 X-vingen, och mycket av det nya skeppets fina prestanda bygger på erfarenheter från Z-95:an.

JAKTSKEPP TYP A (A-VINGE)

Så snart det väpnade upproret brutit ut började Alliansen utveckla ett jaktskepp. Man utgick från hopsamlad utrustning, reservdelar och den teknologi som råkade finnas tillgänglig. Designen siktar främst på stryktålighet och goda fartresurser. Två överdimensionerade normalrymdmotorer och låg massa gör A-vingen till det snabbaste seriebyggda jaktskeppet i galaxen, till och med snabbare än Imperiets nya TIE Interceptor.

A-vingen har bara två laserkanoner av standardtyp, men de är monterade på ett unikt sätt som kraftigt ökar deras effektivitet. Kanonerna sitter på vingspetsarna och kan tippas 60° uppåt och nedåt genom ett hydro-servosystem. Därför behöver man inte rikta hela skeppet mot fienden utan kan skjuta ur helt andra vinklar. Många kejserliga piloter har överraskats av att bli beskjutna av ett skepp som inte alls var på väg mot dem utan verkade på väg att passera. På vissa ombyggda versioner kan kanonerna svängas runt 360° och alltså skjuta även rakt bakåt, men de är sällsynta. Varje laserkanon får sin kraft från en separat omvandlare.

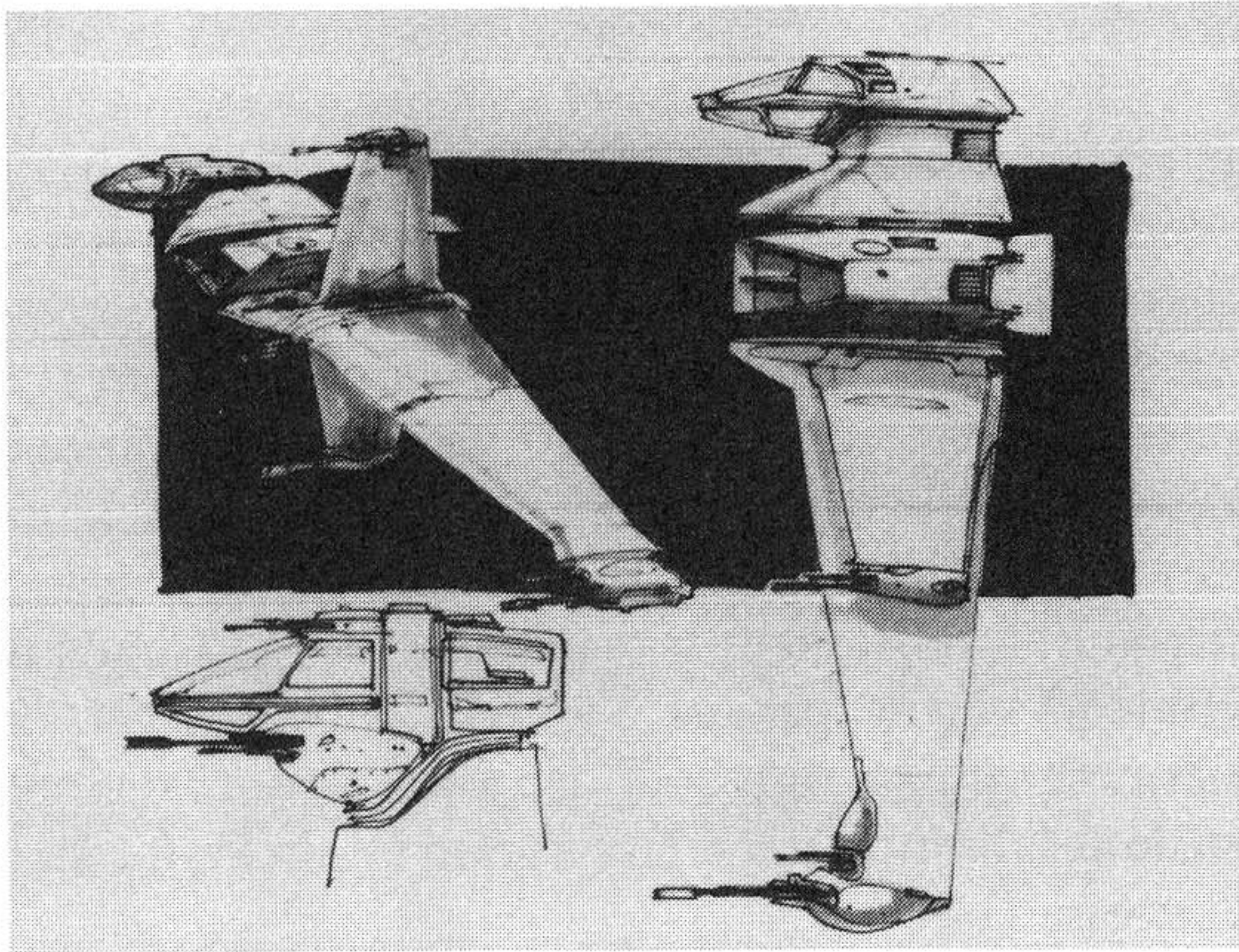
Alla system ombord övervakas och styrs av en beprövad skepps dator, Microaxial LpL. Trots det krävs det ytterst stor



skicklighet för att flyga det här skeppet och utnyttja de vridbara kanonerna till fullo. Detta har dock inte medfört några problem eftersom så få A-vingar är i bruk. Det kan ligga en viss sanning i Imperiets påstående att A-vingens framgångar i början av upproret berodde på piloterna. I alla fall torde Alliansen få svårt att hitta kvalificerade piloter till alla nya A-vingar de producerar.

Typ A är försedd med en full uppsättning sensorer som är kraftiga enligt Imperiets mått men inte lika känsliga som X- och Y-typernas. A-vingen har dessutom störsändare som drivs direkt från dess kraftiga motorer. De är starka nog för att förblinda de flesta fientliga jaktskepp när det är dags att anfalla.

Ett av A-vingens huvudändamål är att försvara baser och handelsskepp från fientliga attackskepp. Det är ett av skälen till de kraftiga störsändarna; man vill kunna störa ut de sensorer som styr fiendens eldgivning. A-vingens störsändare är mycket effektiva mot fientlig jakt men inte tillräckligt starka för att slå ut sensorerna på Kejserliga Flottans större krigsskepp. På en stjärnjagares skärmar skulle en A-vinges störsändare bara göra den lättare att se och träffa.



ATTACKSKEPP TYP B (B-VINGE)

När ett attackskepp typ B dyker upp på sensorerna känner sig kaptenen på ett mindre skepp ofta frestad att vika undan. Med tre jonkanoner, två ramper för protontorpeder, en tung laserkanon och två automatiska laserkanoner är detta det tyngst beväpnade skeppet i sin storleksklass. De flesta patrullskepp och även många korvetter har sämre eldkraft. B-vingen ger rebellernas lilla flotta kapacitet för offensiv strid i rymden.

Skeppet består av en långsmal kropp med två utfällbara "vingar" något vid sidan av mitten. I kroppens ena ände sitter en vapenkapsel som innehåller en jonkanon, en torpedramp av emissionstyp och laserkanonen. I kroppens andra ände finns kommandomodulen. Vid kylflänsarna på kroppens smalare del

ATTACKSKEPP TYP B

Skepp: Slayn & Korpil Attackskepp typ B (B-vinge)

Typ: tungt attackskepp

Längd: 16,9 meter

Besättning: 1

Passagerare: inga, men cockpiten är stor nog att rymma en extra person i nödlägen. Detta reducerar dock möjligheterna att fungera i strid på grund av trängseln.

Lastkapacitet: 45 kg

Förråd: 1 vecka

Hyperfaktor: x2

Navdator: begränsad, två hopp

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1T+1

Skrov: 3T

Beväpning:

Tre medeltunga jonkanoner
(parallell eldgivning)

Eldledning: 4T

Sammanlagd skada: 4T

Två protontorpedramper

Eldledning: 3T

Skada: 9T

En laserkanon

Eldledning: 1T

Skada: 7T

Två plasmakanoner

Eldledning: 2T

Skada: 3T

Energisköldar: 1T

TILL SPELLEDAREN

Effekten av B-vingens lasersikte är inräknad i skeppets höga eldledningsvärden. Dra av 2T från alla eldledningskoder om lasersiktet av någon anledning inte är i funktion.

Gyrostabilisatorn går sönder när skeppet får svåra skador. Reducera då eldledningskoderna för samtliga vapen med 1T och normalrymdshastigheten med 2T.

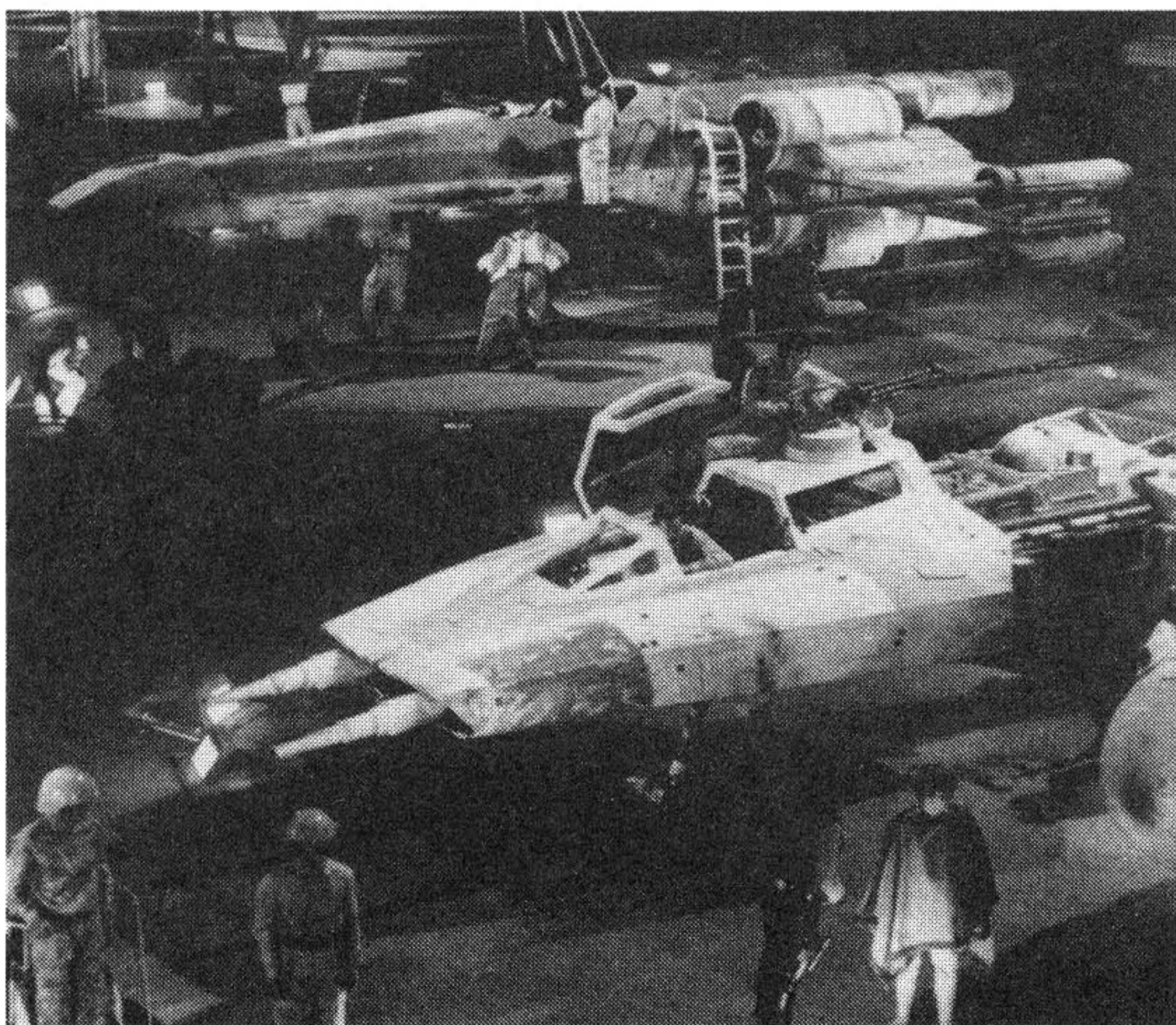
finns ännu en torpedramp. I spetsen på vingarna, som fälls ut vid strid, sitter två jonkanoner. Laserkanonerna, vanligtvis två men ibland fyra, är grupperade på kommandomodulen.

Jonkanonerna och protontorpederna är kopplade så att de alltid riktas mot samma mål. De kan avskjutas tillsammans för maximal skada, enskilt för högsta precision eller omväxlande för spärreld.

Genom en unik anordning kan den tunga laserkanonen avge en kontinuerlig stråle med mycket låg energi, och fungerar då som ett lasersikte. Genom att mäta det reflekterade ljuset får man kontinuerlig och nästan perfekt information om avstånd och riktning till fienden. Så snart lasern hittat målet avfyras jonkanonerna och torpederna. Systemet medför mycket hög träffsäkerhet. Men det avslöjar samtidigt B-vingens inflygningsvektor för fiendens skyttar. Därför är det många B-piloter som inte använder lasersiktet. De automatiska laserkanonerna avfyras separat och kontrolleras direkt av piloten.

Attackskepp typ B har en ovanlig och radikal teknisk lösning. Kommandomodulen är försedd med en automatisk gyrostabilisator som gör att den kan hållas i en fixerad position medan resten av skeppet svänger, snurrar och vinklas för att undvika fientlig eld eller för att svepa med sina vapen efter passerande skepp. Därmed blir det mycket lättare för piloten att koncentrera sig på flygningen och siktandet.

Detta bisarra men effektiva system är varje teknikers mardröm. B-vingen kräver mer underhåll per flygtimme än något annat skepp i Alliansens arsenal. Fastän de är välgjorda och robusta utsätts gyrona för oerhörda påfrestningar och kan låsa sig om de inte är i topptrim. Blir det gyrofel stannar hela mekanismen, och piloten måste flyga skeppet vidare i den ställning det hade när felet uppstod, vilket minskar effektiviteten i strid avsevärt. Till skillnad från konventionella



jaktskepp har B-typen inga repulsorer som kompenserar för G-krafter. Gyrostabilisatorn har en liknande effekt som räcker till — så länge den fungerar. Om den inte gör det kan skeppets manövrer bli fysiskt mycket påfrestande för piloten.

I normalrymden drivs skeppet av en enda motor av typ Quadex Kyromaster. Den ger ifrån sig relativt mycket värme vilket gör den lätt att upptäcka på infrasensorer. Det kompenseras av att skeppet har starka energisköldar. Gyrosystemet ger en stabil cockpit och en flexibel vapenbärare, men som helhet är skeppet inte lika lättmanövrerat som de mindre jaktskeppen.

JAKTSKEPP TYP Y (Y-VINGE)

Alliansen har förlorat fler av sina attackskepp typ Y än av något annat skepp. Detta tråkiga resultat beror dock inte på någon brist i konstruktionen utan på att den varit den mest använda skeppstypen i strid. Det var Y-vingen som tog smällarna vid de första rymdstriderna. De kan inte längre betraktas som hypermoderna men är fortfarande konkurrenskraftiga, stryktåliga och väl beväpnade.

Alliansen använder två versioner av typ Y, den ensitsiga BTL-A4 och den tvåsitsiga BTL-S3. Båda bär samma vapen; två laserkanoner typ Taim & Bak IX4 som är inbyggda i nosen och skjuter i flygriktningen. De får kraft från en gemensam Novaldex-generator. När de avfyras tillsammans ger de en imponerande eldkraft.

För anfall mot bepansrade mål har Y-skeppet två ramper för protontorpeder, typ Arakyd Flex, som sitter på ömse sidor av förarkabinen. Ett centralt magasin matar fram torpeder till båda ramperna. Hela magasinet är en kassett som kan bytas mycket snabbt på marken.

Baktill på cockpiten sitter en svängbar tvåpipig lätt jonkanon. I BTL-A4, den ensitsiga versionen, var det meningen att en målsökningsdator skulle styra jonkanonen. Det visade sig emellertid vid prov att datorn inte presterade särskilt bra skjutresultat. Därför togs den bort, och den ensitsiga versionen har numera jonkanonen fast monterad. Man kan ställa om kanonens riktning före start — de flesta piloter riktar den rakt fram men somliga väljer att rikta den bakåt.

I den tvåsitsiga versionen BTL-S3 medföljer en skytt som sitter vänd bakåt och sköter jonkanonen. Den kan svängas runt 360° och eleveras 60° från horisontalläget.

Koensayr utrustade alla Y-vingar med anslutning för en astromekrobot knappt halvvägs akterut på mittsektionen. När roboten, vanligen en R2- eller R4-enhet, sitter på plats övervakar den skeppets samtliga system och underlättar därmed pilotens arbete. Vid ett fel larmar centraldatorn både piloten och roboten, och om piloten är upptagen kan roboten vidta lämpliga åtgärder, t. ex. att slå på eldsläckarsystemet, byta säkringar, försöka återstarta apparater som nödstoppats, eller stänga av energislukande system som inte är nödvändiga.

Liksom de flesta av rebellernas skepp kan Y-vingen färdas genom hyperrymden, men den har inte plats för en fullständig navdator. En R2-robot kan dock lagra data för upp till tio hyperrymdhopp. Den enklare R4-roboten rymmer bara data för ett hopp och används sällan för hyperrymdresor.

I normalrymden drivs Y-vingen av två jonjetmotorer av fabrikatet Koensayr. De sitter monterade på en korsbalk längst bak på mittsektionen. Skivvektraler används för att skingra det heta utblåset och därmed göra skeppet svårare att upptäcka. De bidrar också till styrningen genom att vinkla utblåset. Trots det är Y-vingens manöverförmåga medelmåttig jämförd med de flesta andra skepps. I nödläge kan piloten stänga vektralerna och därmed vända motorkraften. En sådan panikbromsning kan dock bara göras en gång eftersom vektralerna ofelbart smälter.

Motorerna driver också energisköldarna, som kan vinklas hur som helst för att parera angrepp från olika riktningar eller täcka ett hål där en enstaka sköldprojektor gått sönder. Sköldarna är mycket kraftiga, men om de slås ut är det mycket lätt att skjuta sönder den oskyddade utrustningen på mittsektionen och korsstaget.

Framför varje motor sitter en kupol som döljer skeppets sensorer. Det är två identiska uppsättningar av aktiva och passiva sensortyper, Fabritech ANx-y. Vibrationer från motorerna rubbar ofta antennerna, så sensorerna fungerar sällan perfekt. Särskilt de passiva sensorerna är känsliga för vibrationer. Skickliga skyttar kan justera antennerna under färd, men i den ensitsiga modellen måste piloten nöja sig med de bristfälliga data han kan få. Inom normalt skjutavstånd brukar precisionen dock vara fullt tillräcklig ändå.

Cockpiten täcks av en enda huv med stora, flata siktytor av transparistål. Man har god sikt runt om men sämre uppåt och nedåt. Många besättningar monterar in kameror för att komma åt de döda vinklarna. Både pilot och skytt sitter i bepansrade, kraschsäkra katapultstolar. I den tvåsitsiga versionen kan vem som helst avfyra katapultstolarna, men gör man det skjuts alltid båda stolarna ut.

Alliansens underrättelsetjänst använder flera Y-vingar för långdistansspaning. De är lämpliga till det på grund av sina goda fartresurser och sin ringa storlek. Underrättelseskeppen är en ombyggd specialversion som bara finns i ett fåtal exemplar och därför inte har någon egen modellbeteckning. Jonkanonerna har tagits bort för att bereda utrymme för bagage, och huven är specialkonstruerad för att man snabbt ska kunna ta sig

Y-VINGEN

Skepp: Koensayr BTL attackskepp typ Y (Y-vingen)

Typ: attack/jaktskepp

Längd: 16 meter

Besättning: 1 pilot och en astromekrobot i modell BTL-A4, plus en skytt i modell BTL-S3

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 110 kg

Förråd: 1 vecka

Hyperfaktor: x1

Navdator: ingen, använder robot för 10 hopp

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 3T+2

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 2T+2

Beväpning:

Två laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Sammanlagd skada: 5T

Två protontorpedramper

Eldledning: 2T

Skada: 9T

Två lätta jonkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 1T

Sammanlagd skada: 4T

Energisköldar: 2T-2

ut ur och in i cockpiten, exempelvis vid en tillfällig landning. Det lär till och med ha förekommit att passagerare hoppat i fallskärm från hög höjd.

Tre repulsorer lyfter skeppet från landningsställena så att det kan flyttas omkring i trånga utrymmen som hangarer. På marken styrs repulsorerna med en liten manöverspak som sitter under huvens vänstra kant. En likadan spak på undersidan av nosen gör det möjligt för markpersonalen att styra skeppet gående bredvid det.

RYMDJAKTSKEPP TYP X (X-VINGE)

Incoms rymdjaktskepp T65, den s. k. X-vingen, representerar den militära rymdteknologins spjutspets. Dess prestanda ligger bland de främsta i galaxen och har gett Alliansen ett vapensystem som till och med kan tävla med det bästa Imperiet har.

X-vingen var det sista stridande skepp som utvecklades hos Incom Corporation innan Imperiet tog kontrollen över företaget och stoppade all produktion som inte var beställd av Kejserliga Flottan. Eftersom man misstänkte att det fanns rebell-sympatisörer i ledningen avskedades en stor del av företagets tjänstemän och utsattes för långa förhör av KSP. Några få veckor senare hjälpte en grupp rebeller alla överlevande från Incoms designavdelning att fly till Alliansen, en fräck kupp som dock inte fick särskilt mycket publicitet. Ledda av flera testpiloter och ingenjörer lyckades de samtidigt de fåtaliga existerande prototyperna av X-vingen, tillsammans med ritningarna till hela produktionssystemet. De raderade också all information om X-vingen ur företagets datorer, och det verkar osannolikt att Imperiet skulle kunna rekonstruera den information som gick förlorad.

Eftersom man väl känner X-vingens goda prestanda har Alliansens ingenjörer arbetat hektiskt för att öka produktionen. Men konstruktionen fordrar sällsynta legeringar, sofistikerade elektroniska komponenter och avancerade styrsystem. Innan produktionen kunde komma igång blev man tvungen att bygga helt nya maskiner som kunde ta fram alla dessa delar. Det vittnar om stor kunskap och hängivenhet att Alliansens tekniker alls har lyckats tillverka X-vingen under dessa prövande förhållanden. Samtidigt betyder det att mycket görs hantverksmässigt, vilket drar ned produktionskapaciteten och skapar en ständig brist på X-vingar.

Alliansen har så få X-vingar att man måste använda dem nästan jämt. Därför utsätts de för ovanligt stort slitage, och de är föremål för underhåll och reparationer varje stund de står på marken.

På nyare versioner av X-vingen har man gjort modifieringar för att underlätta reparationer och

service. Särskilt har man strävat efter att lägga systemen i moduler som snabbt kan lyftas ut och ersättas.

På grund av dess fördelar fruktar många rebelledare att Imperiet snart kommer att ta fram ett jaktskepp som liknar X-vingen. Man vet också att röster höjts från en del officerare i Kejserliga Flottan, som begärt att få ett jaktskepp med hyperkapacitet i stället för TIE-skeppen. Men av flera anledningar verkar det osannolikt att detta kommer att bli verklighet.

För det första kostar det mycket pengar att utveckla och bygga en flotta av X-vingar, och större delen av Imperiets resurser är låsta till produktionen av stjärnjagare och i det väldiga Dödsstjärnan-projektet.

För det andra skulle det ta tid att omskola Imperiets TIE-piloter på de nya skeppen, och deras effektivitet i strid skulle tillfälligt minska.

För det tredje opererar de flesta av Imperiets jakteskadrar från permanenta baser, så behovet av jakt med hyperkapacitet är begränsat.

Slutligen har den nya modellen TIE Interceptor gett Imperiet ett jaktskepp som är 25 procent snabbare i normalrymden än en X-vinge av standardtyp. De flottiller som utrustats med Interceptorn har anpassat sig på kort tid eftersom många av dess system och dess grundläggande flygegenskaper är snarlika den vanliga jaktmodellen TIE/ln. Alla TIE modifieras dessutom kontinuerligt med det senaste av tekniska innovationer och förbättringar.

X-vingen är ett imponerande krigsskepp, men precis som när det gäller typ A är dess framgångar till stor del piloternas förtjänst. Alliansen väljer endast de bästa och mest motiverade piloterna till att flyga X-vingen. Högpresterande skepp kräver högpresterande piloter.

X-vingens flygegenskaper påminner mycket om Incoms populära civila tvåmansskepp T-16 "Skyhopper" och känns därför bekant för många rebelpiloter som flugit sådana hemma. Cockpiten innehåller ett komplett miljösystem och en stryktålig katapultstol.

Fyra framåtriktade långpipiga laserkanoner är huvudbeväpningen. Två torpedramper ger extra eldkraft mot långsamma mål. Piloten kan rikta energisköldarna framåt eller bakåt för maximal skyddsverkan. En reservgenerator ger ytterligare kraft till miljösystemet, sköldarna, vapnen och normalrymdsradion även om alla huvudmotorerna skulle gå sönder.

Kraftig kommunikationsutrustning och känsliga sensorer gör att T-65 kan arbeta ensam även långt från sin bas. Alla vitala system är dubblerade, alla känsliga ledningar skyddas av energisköldar.

Genom att vingarna kan "delas" så att hela skeppet ser ut som ett X fram- eller bakifrån får det bättre manöveregenskaper i atmosfär och större vapeneffekt i rymden. Genom att man använder fyra motorer får man bättre

manöverförmåga och minskad risk för att en träff gör hela skeppet odugligt. Oavsett hur vingarna är ställda är den mycket tunna kroppen svår att träffa.

X-vingen är inte utrustad med någon navdator utan litar till data som finns lagrade i den astromekrobot som medförs. Vanligtvis används en R2-enhet som kopplas in i ett särskilt utrymme bakom piloten. När roboten sitter där är den en integrerad del av skeppet, kopplad direkt till dess dator och andra system. Den övervakar alla system, inklusive miljösystemet, och lämnar meddelanden till piloten via en monitor om något är på tok.

Liksom Incom/Subpros Z-95 "Headhunter" har X-vingen fått ett välförtjänt rykte om sig att tåla mycket stryk. En del av förtjänsten ligger hos astromekroboten, som kan koppla om signaler från sönderskjutna ledningar till reservledningarna som fortfarande är hela och även kan utföra vissa reparationer under färd.

I robotutrymmet finns en katapult, en enkel anordning avsedd att kasta ut roboten ur skeppet. Den avfyras automatiskt när pilotens katapultstol utlöses. Om piloten blir skadad kan de flesta R2-enheter klara av att landa X-vingen på egen hand. Det händer att piloter blir fästa vid en viss robot som hjälpt dem överleva ett svårt uppdrag, och vägrar flyga med någon annan.

Liksom andra jaktskepp modifieras och moderniseras X-vingarna kontinuerligt. Den senaste versionen av X-vingen är T-65-A2. Det finns bara en handfull sådana, och de flesta X-vingar i aktiv tjänst är av standardmodellen T-65B. Så småningom utrustas nästan alla skepp med vissa unika detaljer beroende på speciella behov eller för att täcka brist på reservdelar.

X-VINGEN

Skepp: Incom T-65B jaktskepp typ X (X-vinge)

Typ: jaktskepp

Längd: 12,5 meter

Besättning: 1 pilot + 1 astromekrobot

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 110 kg

Förråd: 1 vecka, kan byggas ut med mat- och syrekapslar som dock försämrar fart och manöverförmåga

Hyperfaktor: x1

Navdator: ingen, använder astromekrobot

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 4T

Manöverförmåga: 3T

Skrov: 4T

Beväpning:

Fyra laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 3T

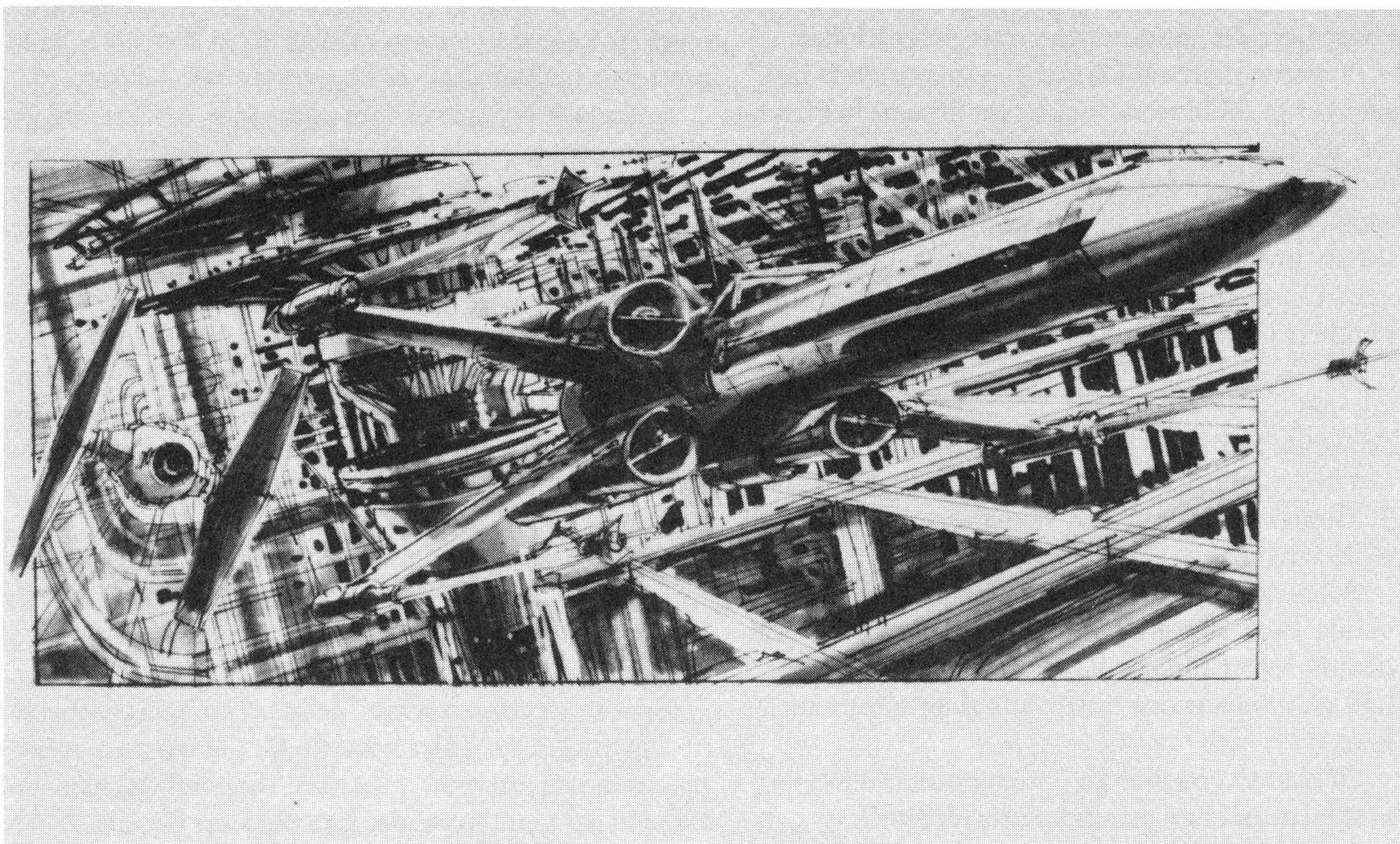
Sammanlagd skada: 6T

Två protontorpedramper

Eldledning: 2T

Skada: 9T

Energisköldar: 1T



OLIKA TYPER AV TIE JAKTSKEPP

T.I.E. — Originalmodellen som byggdes av Sienar Systems under republikens tid.

TIE — Den första, något förbättrade modellen, som byggdes av Sienar Fleet Systems under direkt kejserlig kontroll.

TIE/ln — Det skepp som nu är standard i flottans jakteskadrar. Har en separat kraftgenerator för laserkanonerna.

TIE/rc — En typ som är avsedd speciellt för spaning. Försedd med särskilt känsliga sensorer och beväpnad med enbart en laserkanon.

TIE/fc — Denna typ har som specialuppgift att vägleda eld från tyngre skepp, och används särskilt när man vill bombardera fasta mål. Skeppet flyger nära målet och sänder exakta data tillbaka till ett av flottans skepp som håller sig på avstånd och ger eld med sina tunga kanoner. TIE/fc har störningssäker kommunikationsutrustning.

TIE/gt — Ett förstorat skrov tillåter dessa jaktskepp att bära en större last av torpeder och bomber. Förekommer mest i markunderstödseskadrar, men håller nu på att ersättas av den nyare TIE-bombaren.

TIE JAKTSKEPP

TIE-jaktskepp eskorterar flottor, utför spaning, patrullerar oroliga områden, slåss mot smugglare och pirater, och jagar rebeller. För många rymdpiloter är det TIE-skeppen snarare än de stora stjärnjagarna som representerar Imperiets verkliga makt. Få skepp möter någonsin en stjärnjagare, men TIE-jakt finns överallt.

TIE byggs av Sienar Systems (namnet ändrades till Sienar Fleet Systems, SFS, efter Republikens kollaps), ett av de främsta företagen i branschen. TIE massproducerades redan från början, och fortfarande levereras stora antal varje år. Men på sistone har produktionen minskat eftersom man avdelat resurser till byggandet av Dödsstjärnan.

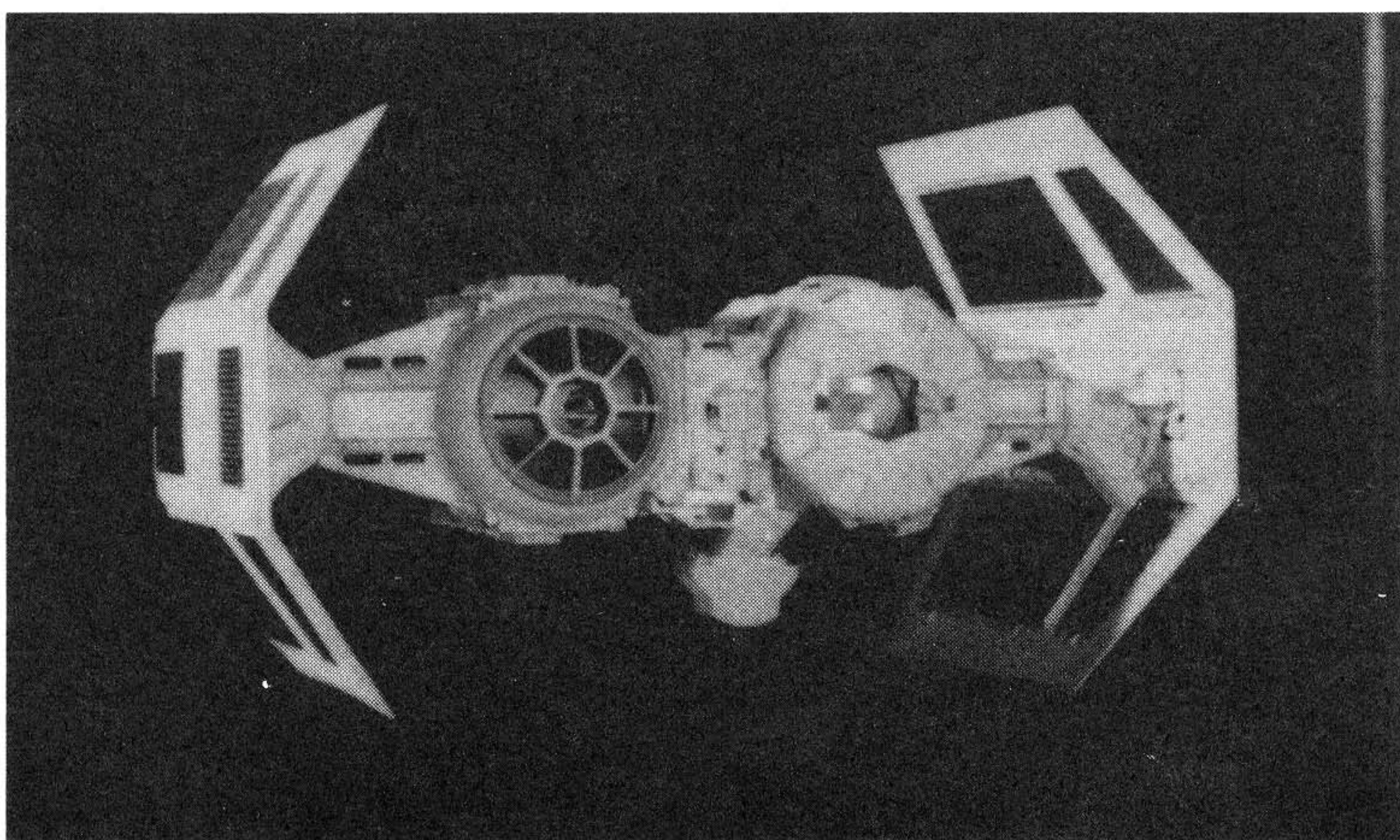
TIE-skeppen är lätt igenkännliga på sina sexkantiga solcellspaneler, och det är även dessa som är grunden i deras unika drivsystem. Joniserade gaser accelereras i mikropartikel-acceleratorer till en hastighet som närmar sig ljusets. Partiklarna sprutas sedan ut baktill och driver skeppet framåt. Eftersom TIE-skeppen använder sitt bränsle mycket effektivt har de endast små mängder med sig. Följden blir stor dragkraft och liten vikt — skälen till TIEns goda fartresurser och manöverförmåga. Med full gas kan de dubbla jonmotorerna ge TIE-skeppet tillräcklig fart för att kunna tävla med vilket skepp som helst, inklusive Incom T-65.

Piloten kan styra utblåset i nästan vilken riktning som helst, vilket ger skeppet utmärkt manöverförmåga. Skickliga piloter utför häpnadsväckande rymdakrobatik med dessa skepp, men man måste vara försiktig med vissa manövrer. Alltför häftig helomvändning av dragkraften kan skada stödmasterna. Trots att TIE-skepp svänger mycket effektivt är de inte särskilt bra på att bromsa.

Till skillnad från de flesta skepp som används av Alliansen är TIE-skeppen inte utrustade med hypermotorer. Dels beror detta på att kejserliga skepp i regel understöds av större skepp som kan transportera dem, medan Alliansens skepp arbetar

självständigt. Dels beror det på att hypermotorer har relativt stor vikt och skulle reducera skeppets manöverförmåga. Det är också en kostnadsfråga. Genom att utesluta hypermotorn har man istället kunnat bygga desto fler skepp.

TIE-jaktskeppen är beväpnade med två laserkanoner som sitter inuti det sfäriska skrovet. Från början togs kraften till dem från jonmotorerna, men det visade sig att manöverförmågan i strid reducerades när kanonerna användes flitigt. Nu har man installerat en separat kraftgenerator och där-



med också gett laserkanonerna ökad räckvidd och kraft.

Jonmotorerna har inga rörliga delar och arbetar inte med höga temperaturer. Därför behöver de mycket mindre underhåll än andra farkoster. Resten av TIE-systemet är dock packat så tätt i det lilla skrovet att det visat sig krångligt att komma åt för reparationer och service. Vid de sällsynta tillfällen då en TIE behöver översyn kan den bli stående i verkstaden i dagar eller veckor. Det är dock lätt att få tag på reservdelar.

Den största bristen hos TIE-skeppen är att de saknar energisköldar. Skrovet och solpanelerna är bepansrade, vilket ger ett visst skydd, men utan sköldar är TIE-skeppen mycket sårbara för direkta träffar från tunga laservapen. Officiellt så sägs detta uppvägas av de goda manöveregenskaperna — piloterna skyddar sig genom avancerade undanmanövrer. I praktiken måste TIE-piloterna kompensera genom att skjuta först, anfälla i stort antal och acceptera stora förluster.

TIE-piloterna är en elitkår i Kejsarliga Flottan. Kandidater till TIE-flottiljerna är för det mesta frivilliga och kommer alltid från aktiva förband. De flesta är redan kvalificerade piloter eller astrogatorer. För att bli antagen till utbildningen måste man gå igenom hårda tester — endast cirka 10 procent klarar av dem. Resten får återvända till sina ursprungliga förband. De som godkänns får gå igenom en rigorös utbildning, där de bland annat får hundratals timmars verklig flygtid. I allt större utsträckning sker utbildningen ombord på stjärnjagare, så eleverna befinner sig mitt ute i den miljö där verkliga stridsuppdrag sker.

Oavsett om de tillhör en garnison, ett planetförsvar eller flottan, arbetar TIE-skeppen i grupp. Piloterna får lära sig taktik som kräver samarbete och koordination; att skära av flyktvägar, lägga fientliga skepp under korseld och samarbeta med större krigsskepp och markstridskrafter.

TIE-piloterna åtnjuter högt anseende både i Imperiet och bland dess fiender. Även de rebellpiloter som flyger större och mer kraftfulla skepp har en hälsosam respekt för TIE-skeppen och deras piloter. Och naturligtvis har TIE-skeppen i regel övertaget därför att de är så många.

De flesta stjärnjagare bär en flottilj om sex TIE-eskadrar. Varje eskader består av 12 skepp. Varje eskader är uppdelad på tre rotar om fyra, och varje rote består av två par. Ett par, som är den minsta taktiska enheten, består av en ledare och en flankman. För det mesta skyddas en flotteskader av sex eskadrar — två som skyddar flankerna, två som rekognoscerar framåt, och två som hålls i reserv.

De TIE som är baserade på marken tillhör för det mesta flottan, men är underställda garnisonens chef. Det finns en viss sund rivalitet mellan mark- och rymdbaserade piloter — vill man starta ett slagsmål i en bar i närheten av någon kejsarlig bas är det bara att använda sådana tillmälen som "markslickare" eller "vakuumskalle". Det finns också några enstaka lokala planetförsvar och lokala styrkor som använder tidiga modeller av TIE, men deras piloter är inte lika välutbildade och skickliga som sina kejsarliga motsvarigheter.

Imperiet har utvecklat flera specialmodeller av TIE. Gamla

TIE/LN JAKTSKEPP

Skepp: Sienar Fleet Systems typ TIE/Ln

Typ: jaktskepp

Längd: 6,3 meter

Besättning: 1 pilot

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 110 kg

Förråd: 2 dagar

Hyperfaktor: ingen

Navdator: ingen

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 5T

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 2T

Beväpning:

Två laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Sammanlagd skada: 5T

Energisköldar: inga

modeller byggs kontinuerligt om och får nyare teknologi. Så småningom brukar man kombinera alla förbättringarna för att ta fram en helt ny modell, som TIE-bombaren och den nya TIE Interceptor.

TIE INTERCEPTOR

TIE Interceptor är Imperiets senaste tillskott till flottan av TIE-stridsskepp. Efter slaget vid Yavin, där Dödsstjärnan förstördes, sammankallades ett möte med flottans officerare och piloter och de främsta skeppskonstruktörer man kunde få tag på, för att bestämma hur man skulle kunna bemöta den skicklighet och våghalsighet som rebellerna visat prov på. Resultatet blev att man beslöt ta fram ett effektivare jaktskepp.

Det nya skeppet måste vara snabbare, mer lättmanövrerat och bättre beväpnat — i korthet behövde man något som var bättre än rebellernas X-vingar. Av ekonomiska och tekniska skäl beslöt man att behålla TIE-skeppens grundläggande design och modifiera den genom att bland annat använda de förbättringar som fanns på Darth Vaders egen specialbyggda TIE.

TIE INTERCEPTOR JAKTSKEPP

Skepp: Sienar Fleet Systems jaktskepp
typ TIE Interceptor

Typ: interceptor och jaktskepp

Längd: 9,6 meter

Besättning: 1 pilot

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 110 kg

Förråd: 2 dagar

Hyperfaktor: ingen

Navdator: ingen

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 5T+2

Manöverförmåga: 3T+2

Skrov: 3T

Beväpning:

Fyra laserkanoner (parallell
eldgivning)

Eldledning: 3T

Sammanlagd skada: 6T

Energisköldar: inga

Den nya modellens fartresurser ökades genom att man satte in större motorer och ökade solpanelernas yta. När den första modellen byggdes höll man nere panelernas storlek för att öka pilotens sikt, men på interceptorn har panelerna i stället vinklats som på Darth Vaders skepp, och blivit knivformade för att lösa siktproblemet. Enligt pålitliga kejserliga källor är den nya TIEn det snabbaste jaktskeppet i galaxen. Men källor som står Alliansen nära påstår att deras jaktskepp typ A fortfarande är snabbast.

Vidare så ökades eldkraften genom att man monterade fyra laserkanoner i spetsarna på de knivformade solpanelerna, samtidigt som man tog bort den dubbla kanonen som fanns på äldre TIE. Man gjorde också nya program till måldatorn för att få snabbare reaktioner och bättre träffsäkerhet.

Det var mycket svårt att öka manöverförmågan, eftersom TIE redan var ett mycket lättmanövrerat skepp. Men man lyckades ändå utveckla ett nytt system för riktning av jonströmmen, som tillåter snävare svängar. De större och svängda solpanelerna kompenserar för eventuella förluster av stabilitet.

Det nya systemet för riktning av jonströmmen är kanske den intressantaste nyheten på TIE Interceptor. De finjusterade avledarna med dubbla portar kan manövreras individuellt, och man har därmed möjlighet att balansera dem i snäva svängar och långa rollmanövrer. Piloten behöver dock inte bekymra sig om hur avledare och portar ska riktas eftersom allt styrs av den nya programvaran i skeppets färddator. Det skulle vara fullt möjligt att bygga in det nya styrsystemet i de vanliga TIE-skeppen, men för närvarande finns det inget som tyder på att Imperiet tänker ge sig in på ett sådant omfattande ombyggnadsprojekt.

En del konstruktörer har kritiserat beslutet att inte montera hypermotorer i Interceptorn, men i Kejserliga Amiralitetet är det en gammal tradition att förlita sig på jaktskepp som är baserade på stjärnjagare.

Det är okänt hur många exemplar av TIE Interceptor som har byggts, men de senaste spekulationerna säger att kanske en hel eskader är flygklar.

TIE BOMBARE

Den nykonstruerade TIE-bombaren är verkligen en mycket kraftfull utökning av Imperiets arsenal. Med sina två flygkroppar kan den bära högeffektiva protonbomber, målsökande missiler, omloppsminor och frifallande termaldetonatorer. Skeppet är en vidareutveckling av TIE/gt, den största modellen i den äldre serien av TIE-jaktskepp. Det har snabbt visat sig vara en lyckad satsning som kan leverera förkrossande attacker mot såväl mark- som rymdmål.

TIE-bombaren ger flottans befäl en rad nya taktiska möjligheter. Skeppet kan arbeta ensamt, i par, i rotar eller tillsammans med andra skeppstyper. De kan bomba markmål från hög höjd eller svepa ned i överraskande anfall på låg höjd för att få bättre träffsäkerhet. Deras långa räckvidd och stora lastförmåga gör dem mycket effektiva också i rymden, särskilt när de arbetar tillsammans med TIE-jakt.

Sedan upproret bröt ut har Imperiet utökat sin arsenal. Fler och fler TIE-jaktskepp har byggts och satts i tjänst. Men i och med att detta var det enda mindre stridande skepp man hade blev det ofta nödvändigt att sätta in dem på uppdrag som de inte var byggda för, t. ex. markunderstöd, bombning och långdistansattacker. För att kunna utföra dessa uppdrag började man då bygga om en del TIE-skepp och tog fram sådana varianter som t. ex. TIE/gt. Det tog dock tid innan amiralitetet insåg (eller snarare erkände) att det behövdes ett särskilt bombskepp.

Linjeskepp, särskilt stjärnjagare, kan orsaka stor förödelse. Massiv beskjutning med jonkanoner, laser och missiler raderar ut nästan vad som helst, både i rymden och på marken. Men när Imperiet behöver tillfångata motståndare, ockupera deras baser, ta deras skepp eller skydda intilliggande resurser, är det knappast meningsfullt att först skjuta allting fullständigt sönder och samman. Man behöver inte massförintelse utan precision, och

EN KEJSERLIG PILOT

Rotekapten T. Alvak, MTF

Karriär: Efter utbildning till ingenjör gick Alvak vid Kejsersliga Rymdakademin på Prefsbelt IV, och tog pilotexamen som en av de bästa i sin klass. Han fick sedan specialutbildning som navigatör, och tjänstgjorde två år som astrogator och reservpilot vid 98:e Spanings- och Skyttelflottiljen *Laserstormen*. När han klarat sina prov i soloastrogation befordrades han till roteledare, och två år senare överfördes han till TIE-skolan ombord på stjärnjagaren *Inflexible*. Efter att ha genomgått denna utbildning deltog han i kväsandet av Soalest-upproret och belönades med Medaljen för Tapperhet i Flygstrid (MTF). Han befordrades också till rotekaptan, och tjänstgör nu vid Soalestflottans Långdistanspatrulleringsflottilj.

Familj: Alvak växte upp i flottan. Hans far var yrkesofficer och tjänstgjorde som subnavigatör på flera olika skepp, senare som hamnkontrollant och slutligen som hamnföreståndare vid den kejsersliga basen på Tieos.

Personlighet: Hängiven, stolt och kompetent. Alvak är urtypen för en god officer i flottan. Ända sedan han lärde sig gå har han alltid längtat att få flyga rymdjakter. Eden han svor när han tog sin examen vid rymdakademin håller han som helig; att försvara Imperiet och lyda Kejsaren och dennes representanter. Hans underlydande tycker att han är krävande, tankfull och svåråtkomlig. Hans officerskamrater uppskattar honom för hans intelligens, goda humör och förmåga att alltid kunna få tag på något drickbart även ljusår från närmaste bryggeri. Hans överordnade finner honom kompetent, pålitlig och stundom en aning uppstudsig.

det är där som TIE-bombaren kommer in i bilden.

Flottan påstår stolt att TIE-bombare kan angripa med "kirurgisk precision". I ett känt fall lyckades en bombar-rote svepa ned och förstöra en byggnad som hölls av rebeller mitt i en tätbebyggd storstad, utan att någonting annat än några fönsterrutor skadades i omgivningen. TIE-bombarens träffsäkerhet har i flera fall gjort att Imperiet kunnat erövra rebellers skepp (och fånga deras besättningar) istället för att förstöra dem.

Sienar Fleet Systems började utvecklingen av bombaren med att bygga in ett bombmagasin, särskilda sikten och en del annan utrustning i en förstorad variant av det vanliga TIE-skeppets skrov. Så småningom kom man underfund med att det skulle vara effektivare att bygga in det extra maskineriet i en särskild modul, vilket ledde till en konstruktion med två flygkroppar på samma skepp. Piloten sitter i den högra modulen, som också innehåller färdator, miljösystem, kraftregulatorer och kommunikationsutrustning. TIE-bombaren var dessutom ett av de första kejsersliga skeppen som utrustades med katapultstol. Detta välkomnades av piloterna, särskilt som de här skeppen ofta arbetar nere i atmosfären där en katapultstol kan rädda liv.

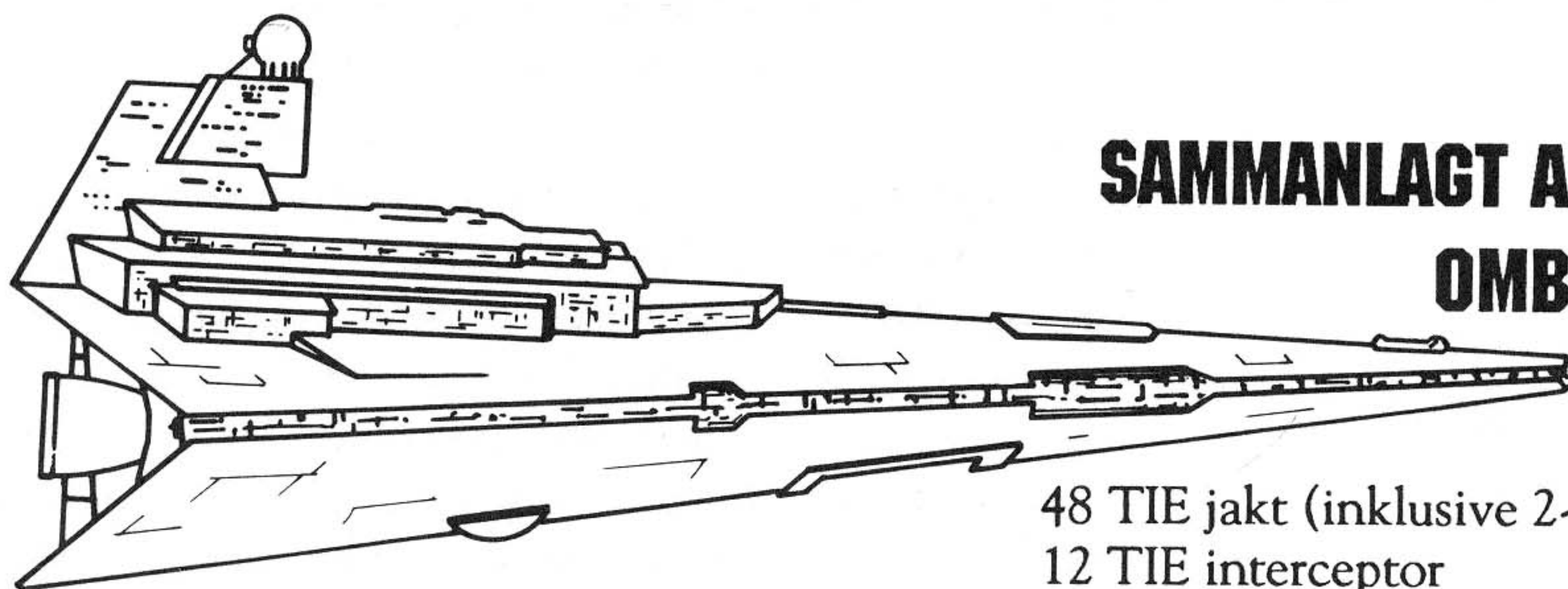
Den vänstra modulen innehåller två bombmagasin som kan

KAPTEN T. ALVAK, MTF

Tärningskoder

SMIDIGHET	3T
Plasmavapen	3T
Parera slag	4T
Ducka	3T
Granat	4T
Tunga vapen	3T
Parera vapen	3T
Närstrid	3T+2
BILDNING	2T
Xenomorfa arter	2T
Byråkrati	2T+1
Kulturer	2T
Språk	2T
Planetsystem	2T
Fixare	2T
Överlevnad	2T
Teknologi	2T
MEKANIK	4T
Astrogation	5T
Ridning	4T
Reparera repulsor	4T
Skeppsartilleri	5T
Pilot	5T
Energisköldar	4T
IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	3T
Köpslå	3T
Ledarskap	4T
Bluff	3T
Spel	3T
Smyga	3T
Söka	3T
STYRKA	3T
Slagsmål	3T
Klättra/hoppa	3T
Lyfta	3T
Tålighet	3T
Simma	3T
TEKNIK	3T
Datorer	3T
Sprängteknik	3T
Robotar	3T
Medicin	3T
Repulsor	3T
Säkerhetssystem	3T
Rymdskepp	3T

EN STJÄRNJAGARES STANDARDUPPSÄTTNING AV TIE-JAKTSKEPP



SAMMANLAGT ANTAL TIE-SKEPP OMBORD

48 TIE jakt (inklusive 2-4 TIE/fc)
 12 TIE interceptor
 12 TIE bombare (ersätter modell TIE/gt)
 72 skepp*

**Endast TIE; inkluderar inte skyttlar och andra farkoster*

EN FLOTTILJ PÅ VARJE STJÄRNJAGARE

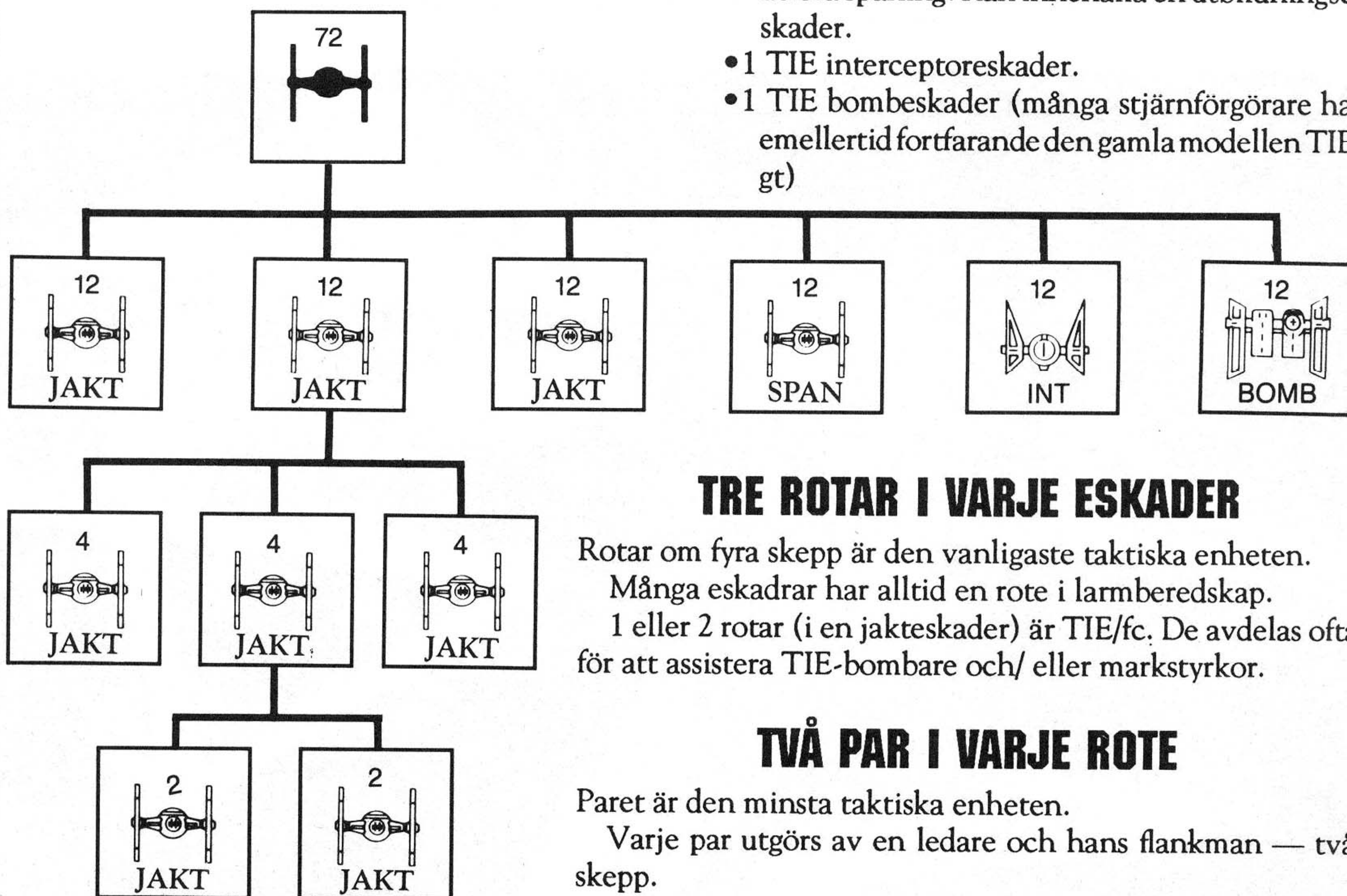
Flottiljen består av skepp, piloter, all markpersonal och utrustning.

Flottiljens personal lyder under flottiljchefen och dennes underofficerare i en befälsordning som är separat från resten av stjärnjagarens besättning.

Flottiljchefen är underställd stjärnjagarens kapten.

SEX ESKADRAR I VARJE FLOTTILJ

- 4 TIE jakteskadrar. Innehåller alltid en särskild spaningseskader, men även andra eskadrar kan utföra spaning. Kan innehålla en utbildningeskader.
- 1 TIE interceptoreskader.
- 1 TIE bombeskader (många stjärnförgörare har emellertid fortfarande den gamla modellen TIE/gt)



TRE ROTAR I VARJE ESKADER

Rotar om fyra skepp är den vanligaste taktiska enheten. Många eskadrar har alltid en rote i larmberedskap. 1 eller 2 rotar (i en jakteskader) är TIE/fc. De avdelas ofta för att assistera TIE-bombare och/ eller markstyrkor.

TVÅ PAR I VARJE ROTE

Paret är den minsta taktiska enheten. Varje par utgörs av en ledare och hans flankman — två skepp. Endast ledaren anropas via radio. Flankmän följer ledaren.

TIE BOMBARE

Skepp: Sienar Fleet Systems typ TIE bombare

Typ: utpräglad lätt rymdbombare

Längd: 7,8 meter

Besättning: 1 pilot

Passagerare: inga

Lastkapacitet: ingen i pilotdelen, 15.000 kg i bombmagasinet

Förråd: 2 dagar

Hyperfaktor: ingen

Navdator: ingen

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 0

Skrov: 4T+1

Beväpning:

Två laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Sammanlagd skada: 3T

Chockmissiler

Eldledning: 3T

Skada: 9T

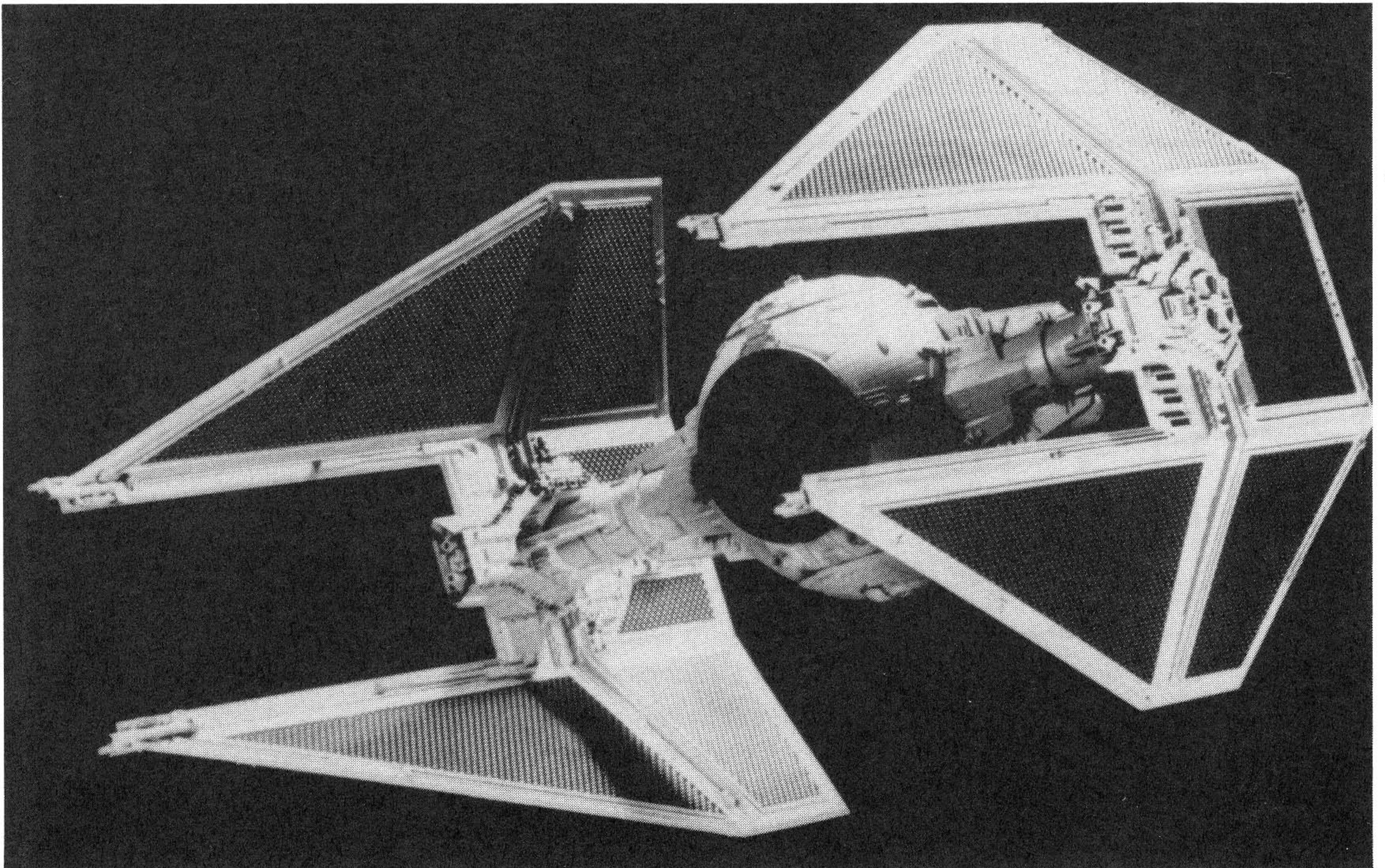
Energisköldar: inga

bära många olika slags last. Bombarna armeras endast när man är i närheten av målet — en säkerhetsdetalj som skyddar skeppet och basen där det är stationerat.

I den vänstra modulen finns också ett speciellt bombsikte, målsensorer, strålhöjdmätare och en uppsättning energiceller. Bombsiktet byggs av Nordoxicon Mikroinstrument, en nykomling i försvarsindustrin. Det påstås att med det här siktet kan man släppa en termaldetonator från 10 kilometers höjd i en storm och träffa rätt på en halvmeter när. De exakta specifikationerna för bombarens missiler och andra vapen är hemliga, men av allt att döma är de mycket effektiva. Missilerna går emellertid att störa, och vissa snabba luftvärnskanoner kan skjuta ned dem.

Det är knappast förvånande att TIE-skeppens normala solpaneler inte räckte till för bombaren. Sienar Fleet Systems löste problemet med de starkt förbättrade böjda panelerna, som samlar upp mer energi per ytenhet än föregångarna.

Fastän man ännu inte har utvecklat några varianter av TIE-bombaren, är det bara en tidsfråga innan sådana ser dagens ljus. Den stora lastkapaciteten och kraftresurserna gör att skeppet är idealiskt för speciella laster, såsom sensorer, reläutrustning för långväga kommunikation, kraftiga störsändare, kamouflage-sköldar, extra laserkanoner eller en tung jonkanon. Alliansen misstänker att vissa TIE-bombare är utrustade med bluffsensorer. Att bombmodulen är uppdelad i två avdelningar tyder på att Imperiet funderar på att installera speciell utrustning i den ena avdelningen i framtiden.



3. LINJESKEPP

Ett samhälle som sträcker sig över större delen av en galax har naturligtvis inte enbart utvecklat skepp för att transportera gods och folk mellan planeterna, utan också militära farkoster som ska skydda rutterna mellan stjärnorna från alla tänkbara faror. Sådana skepp kallar vi linjeskepp — ett gammalt ord som betecknar de större skeppen i en flotta. Sådana skepp är tungt väpnade och bepansrade för att kunna möta fientliga xenomorfer, pirater och smugglare.

Just nu används dessa skepp, från små corelliska korvetter upp till gigantiska superstjärnjagare, i det pågående inbördeskriget mellan Imperiet och Alliansen. I denna tid av interstellär konflikt behövs de mer än någonsin.

I *Stjärnornas krig* — rollspelet bör linjeskepp användas för dramatisk effekt och för att föra handlingen framåt. Rollpersonerna flyger inte omkring i någonting större än ett lätt fraktskepp av standardtyp, om de alls har något skepp. Sådana små skepp kan inte göra någon märkbar skada på stora linjeskepp som har massiva energisköldgenera-

torer och ofattbart tjockt pansar. Därför har linjeskeppen inga siffrvärden för skrov och energisköldar. Rollpersoner som vägrar fly, gömma sig eller kapitulera när de möter sådana fiender förtjänar en applåd för sitt mod, åtföljd av en snabb död.

Besättningens färdighetsnoteringar på dessa skepp varierar från 3T+2 (på civila skepp) till 8T (på stjärnjagare), när det gäller astrogation, skeppsartilleri och pilot. Se sidorna B47–B52 i *Stjärnornas krig* — rollspelet för mer information.

CORELLISKA KORVETTER

Modet när det gäller skeppsdesign går i vågor. Under några årtionden bygger man universalskepp som kan utföra en mängd olika uppgifter. Sedan blir det plötsligt populärt med specialisering, och man bygger skepp som enbart är avsedda för en enda typ av arbete. Efter några årtionden växlar modet igen. Universalskeppen ger flexibilitet, specialskeppen är mer ekonomiska att bygga.

Just nu är specialskeppen på modet i Imperiet. Exempel på det är de nya containerskeppen som är avsedda enbart för frakt och inte kan ta passagerare, och Imperiets nya skyttlar som endast kan medföra passagerare och lite bagage. Samma trend kan spåras på den militära sidan, där den nått sin höjdpunkt i Dödsstjärnan — en stridsstation avsedd endast för angrepp mot stora mål (som planeter).

KORVETT

Skepp: Corelliska Rymdvarvets korvett

Typ: Universalskepp i mellanstorlek

Längd: 150 meter

Besättning: 45-165 beroende på funktion

Passagerare: upp till 600 beroende på funktion

Lastkapacitet: 3.000 ton

Förråd: 1 år

Hyperfaktor: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: ingen

Hastighet: 3T

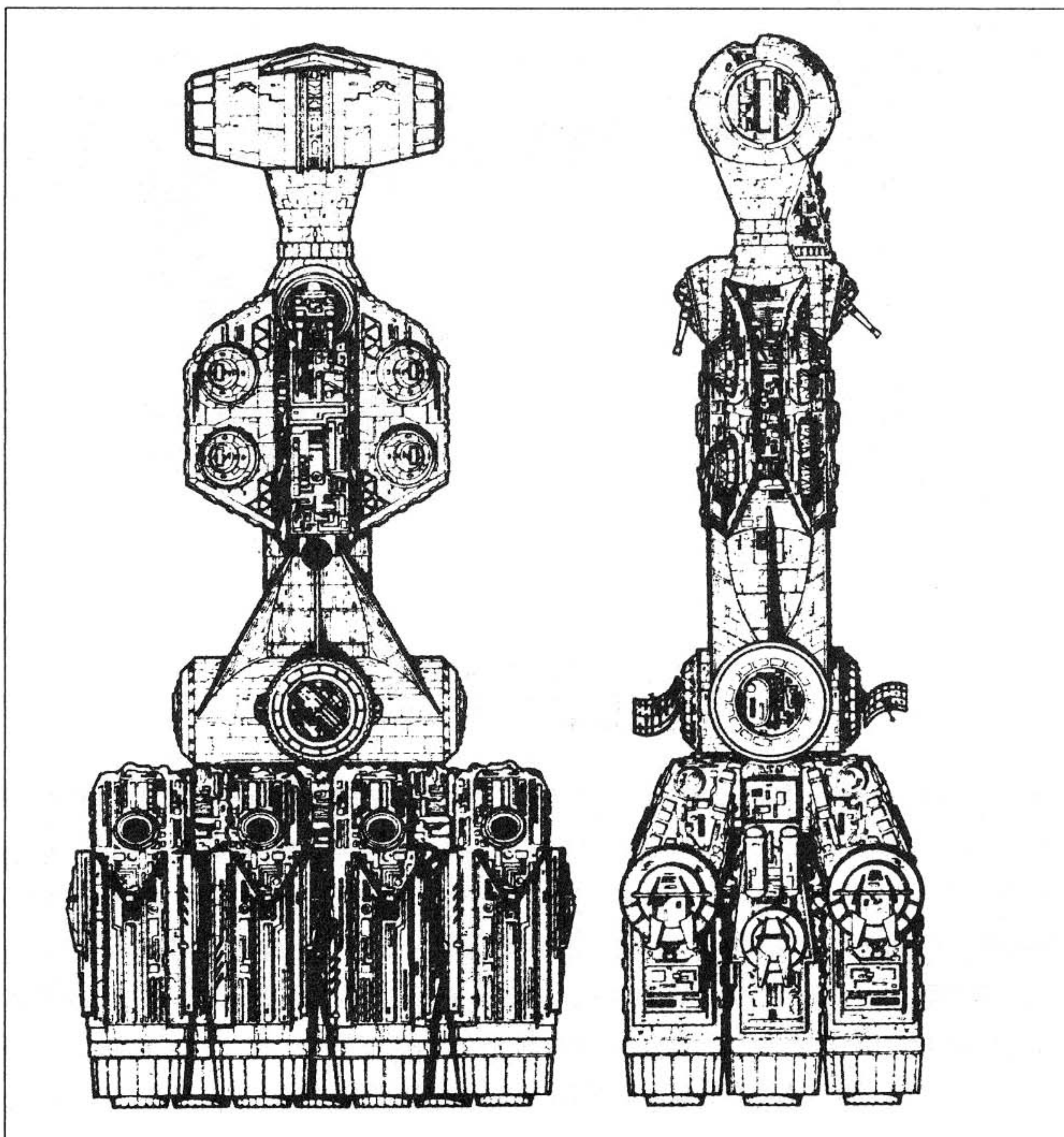
Manöverförmåga: 2T

Beväpning:

Sex dubbla turbolaserkanoner
(separat eldgivning)

Eldledning: 3T

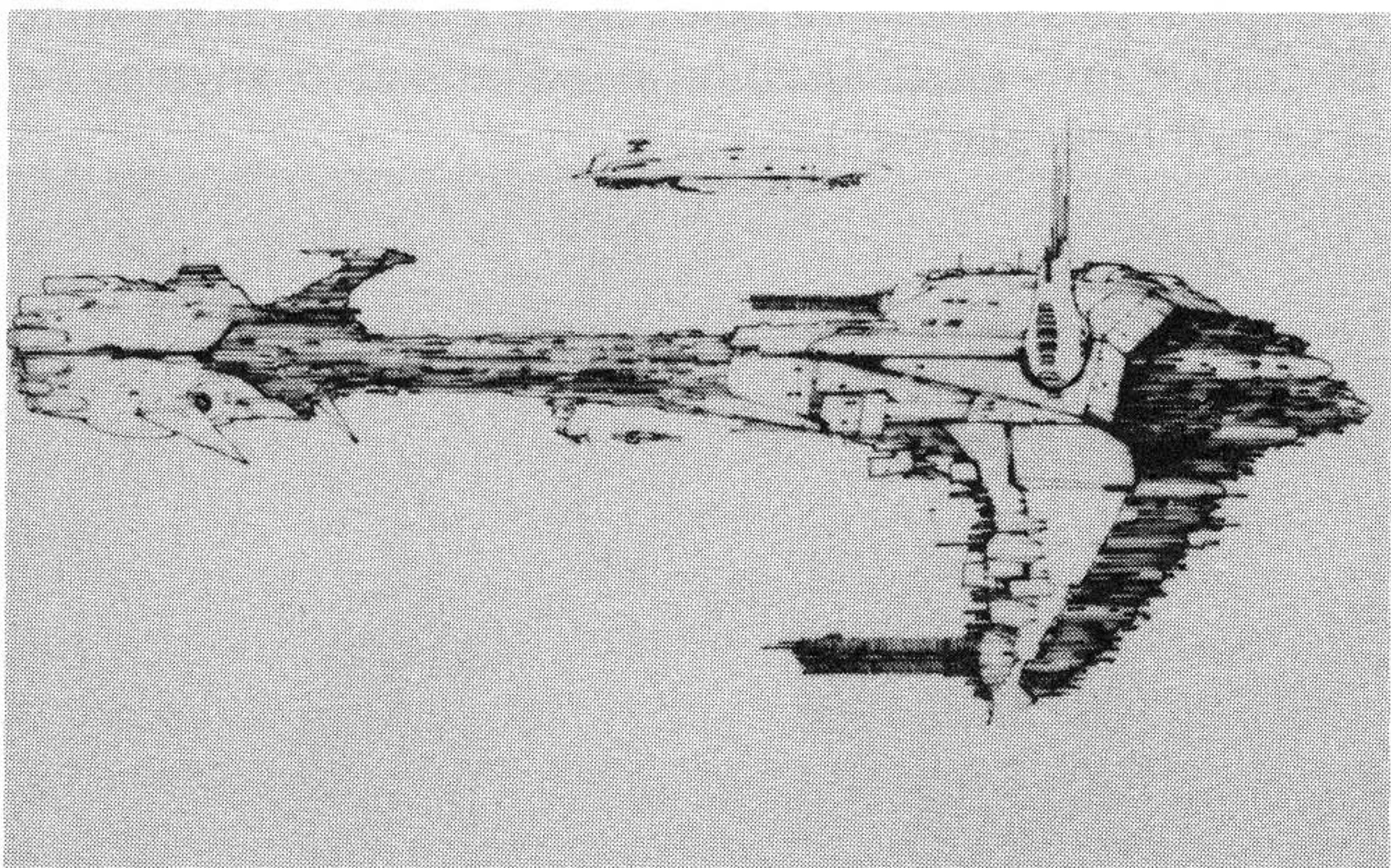
Skada: 8T



Det byggs emellertid fortfarande en del universalskepp av äldre typ. Ett av de bästa är den corelliska korvetten, som byggs av Corelliska Rymdvarvet. Det är ett mellanstort skepp som kan användas som trupptransportör, eskortfartyg, fraktskepp eller passagerarskepp. Inredningen är uppbyggd i moduler, så det är lätt att anpassa korvetten från ett ändamål till ett annat. Den kan visserligen inte tävla med specialskeppen på deras särskilda områden, men många anser att korvettens mångsidighet mer än väl uppväger denna brist.

Från början byggdes korvetten för den lokala marknaden, avsett att säljas i det Corelliska systemet. Den konstruerades för att tillfredsställa just denna krävande marknad. Corelliska köpare har gott om pengar och vill ha skepp med goda fartresurser i normalrymden och möjlighet till snabba hyperrymdhopp. Corellierna gillar också rymliga interiörer och mycket komfort, för att inte nämna stora lastutrymmen, lyxiga passagerarhytter och effektiva vapen. Korvetten byggdes för att tillfredsställa alla sådana anspråk, och blev så populär att den numera finns spridd över nästan hela galaxen.

Den militära versionen av korvetten har litet lastutrymme och få bekvämligheter. Istället har man större motorer och kraftigare generatorer för energisköldarna, och mycket utrymme används till bränsletankar, vapensystem och manskapskojer.



FREGATTER

”Kejserliga flottans bränsletransportskepp *Transtom* förstört under färd till huvudeskadern... skatteverkets skepp *Walker* och en eskorterande korvett angripna och svårt skadade i sektor *Fakir* av sex X-vingade jaktskepp som förmodas tillhöra upproret... en TIE Interceptor försvunnen från bevakningssupdrag nära Tatooine... understödskonvoj överfallen utanför Engira, förlust av tre skepp lastade med mat och ammuni-

ESKORTFREGATT

Skepp: KDY Nebulon-B Fregatt

Typ: Eskortskepp

Längd: 300 meter

Besättning: 920 (78 officerare, 842 manskap)

Trupper: 75 man

Lastkapacitet: 6.000 ton

Förråd: 2 år

Hyperfaktor: x2

Navdator: ja

Hyperreserv: ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Beväpning:

12 lätta turbolaserkanoner
(separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 4T

12 laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 2T

Två traktorstrålar

Eldledning: 2T

Skada: ingen, målet fångas vid träff

tion värd 18,2 miljoner standardkrediter...”
—utdrag ur Kejserliga Krigsundersökningens rapport ”Eskorttjänstens taktik och effektivitet”

I början av upproret hade rebellerna stora framgångar med sina anfall mot kejserliga förråds- och transportskepp. Flottans kommando ville absolut inte sätta in sina dyrbara stjärnjagare på eskorttjänst, och TIE-jakt kunde inte följa med transportskeppen genom hyperrymden. Ett tag försökte man använda korvetter som eskortskepp, men de blev lätta byten för rebellernas mer lättmanövrerade X-vingar. Det som behövdes var ett skepp som var mindre och billigare än en stjärnjagare men ändå försedd med kraftig beväpning. Det skulle också kunna medföra TIE-jakt för att bekämpa mindre och snabbare skepp.

Den perfekta lösningen blev fregatten Nebulon-B som byggs av Kuat Drive Yard. Den är kraftigt bestyckad med turbolasers och laserkanoner, har bra energisköldar

och traktorstrålar, känsliga sensorer och kan medföra två eskadrar TIE-jakt (24 jakt-skepp). Liksom alla andra skepp i den storlekklassen är fregatten långsam och trögmanövrerad, men TIE-skeppen kan ta hand om allt som är för litet och snabbt för fregatten.

Sedan flottan regelmässigt började sätta in fregatter som eskort till konvojer har rebellerna fått allt svårare att störa Imperiets ekonomi. Alliansen har inga skepp som kan utkämpa långvariga strider med TIE som har en fregatts tunga artilleri bakom sig. Därför har man blivit tvungen att inrikta sig på att göra blixtsnabba anfall och sedan genast försvinna genom hyperrymden.

STJÄRNJAGARE TYP VICTORY

Skepp: Rendili Star Drive Victory I

Typ: Stjärnjagare

Längd: 900 meter

Besättning: 5.200 (610 officerare, 4.590 manskap)

Trupper: 2.040 man

Lastkapacitet: 8.100 ton

Förråd: 4 år

Hyperfaktor: x1

Navdator: ja

Hyperreserv: ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Beväpning:

10 fyrdubbla turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 5T

40 dubbla turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 2T+2

80 ramper för chockmissiler (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 9T

10 traktorstrålar (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: ingen, målet fångas vid träff

Inte ens detta kan förhindra att Alliansen numera förlorar åtskilliga piloter varje gång man attackerar en kejserlig konvoj.

Lyckligtvis har flera fregatter överlämnat sig till Alliansen eller blivit erövrade. Därmed har rebellerna fått en god förstärkning av sin eldkraft och transportkapacitet. Och framför allt har man, med dessa fregatters hjälp, i flera fall kunnat lägga beslag på hela kejserliga konvojer, utan strid. Fler än en konvoj har gett sig av under beskydd av en fregatt, bara för att upptäcka att deras eskort i själva verket var en av Alliansens kapare.

STJÄRNJAGARE TYP VICTORY

En sidoeffekt av krig är alltid snabb tillväxt inom teknologin. Under Klonkrigen tog skeppsbyggandet och vapentechnologin stora steg framåt och skapade större, snabbare och starkare skepp. Konkurrencen var stenhård. Så fort den ena sidan tog ett nytt skepp i bruk måste den andra sidan skaffa sig något bättre. Under denna krigshärljade period gjorde teknologin större framsteg än under de föregående 200 åren.

Idag har utvecklingen nått ännu en bit, men ursprunget till de flesta moderna skeppskonstruktioner kan spåras till Klonkrigen. Det finns också en hel del skepp kvar i tjänst från den tiden, t. ex. stjärnjagare i Victory-klassen.

Dessa stjärnjagare konstruerades av ingenjören Walex Blissex, och sattes i tjänst alldeles i slutet av Klonkrigen. De hann inte med att uträtta så mycket då, men blev istället ryggraden i Republikens Flotta under åren efter Klonkrigen. De har nu mestadels ersatts av de större och snabbare stjärnjagarna av Imperial-klass, och de Victory-skepp som fortfarande är i tjänst används till planetförsvar, vilket är en uppgift som de klarar förträffligt. Kejsarens amiraler och militärstrateger må tycka att de är gammalmodiga, men de är trots allt nästan en kilometer långa och har tillräcklig eldkraft för att stå emot rebellernas normala attackeskadrar.

Liksom sina yngre kusiner i Imperial-klassen är Victory-klassen utformad för att utföra tre huvudfunktioner: försvara planeter, angripa fientliga planeter (och ge understöd till marktrupper) och strida mot andra skepp i rymden. Imperial-klassen är främst byggd för strid i rymden, Victory-klassen är mer inriktad på planetförsvar och -angrepp.

För angrepp mot planeter har Victory-klassen 80 missilramper. Dessutom finns 10 kvadromonterade turbolaserbatterier och 40 dubbelmonterade batterier. De är avsedda att användas mot andra skepp, men kan också angripa mål på marken.

En stor fördel med dessa rymdfästningar är att de kan gå ner i de övre lagren av en planets atmosfär, något de nyare stjärnjagarna inte kan göra. Därmed får man större precision när man angriper mål på marken, och kan förfölja fientliga skepp som försöker smita ned i atmosfären.

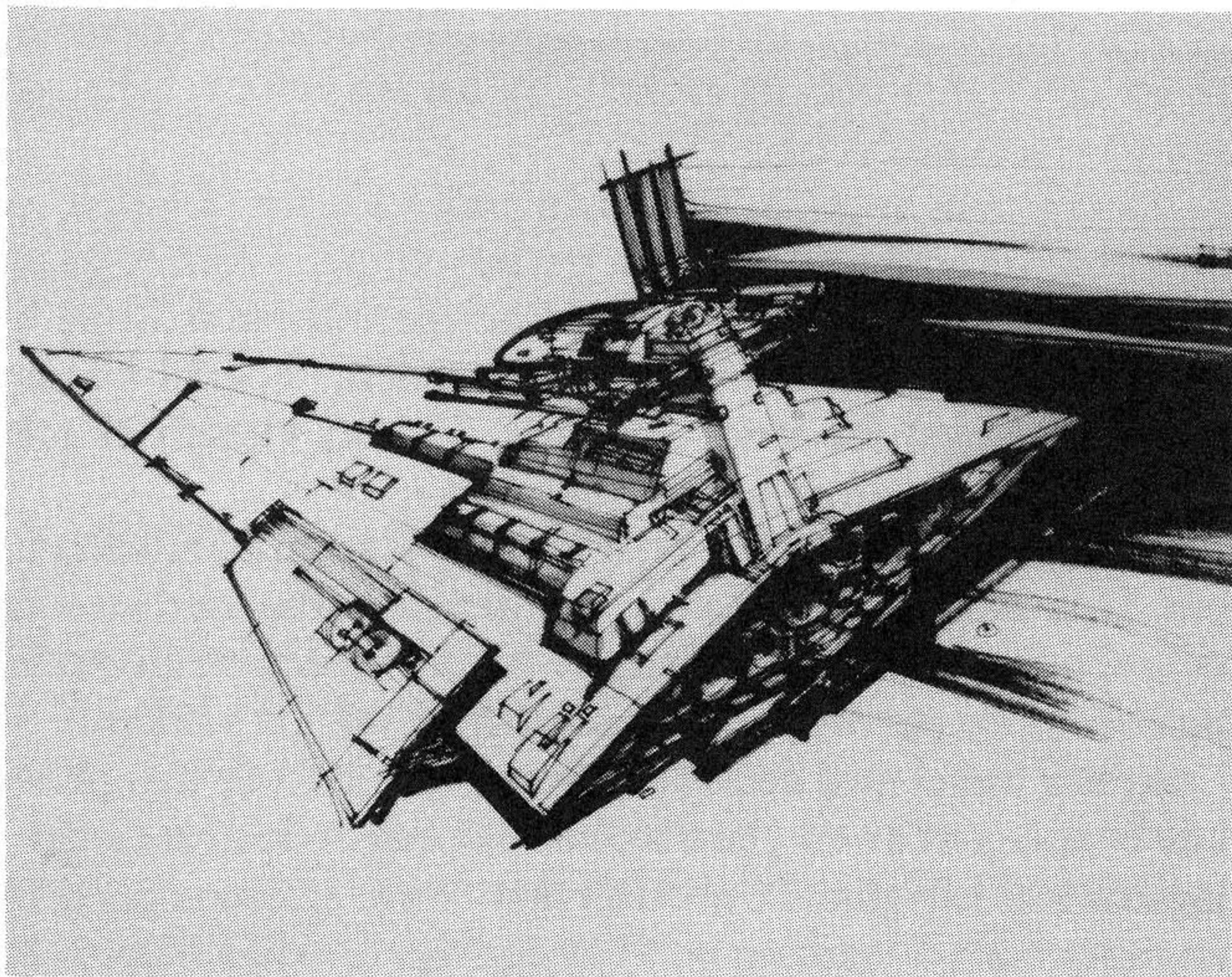
Victory-klassens största svaghet är dess låga hastighet i normalrymden. De svaga LF9-jonmotorerna, byggda av Kungliga Ingenjörskåren på Alderaan, ger helt enkelt inte tillräcklig dragkraft för att kunna tävla med andra större skepp, för att inte tala om de oerhört snabba moderna jaktskeppen.

Emellertid har Victory-skeppen goda egenskaper i hyperrymden. Hypermotivatorerna av typ DeFluxLux slukar väldiga mängder energi men ger dem kapacitet för lika snabba hyperrymdhopp som några andra skepp i flottan. Det ger dessa skepp en fördel när det gäller att reagera på piratangrepp i närliggande system. Däremot är de långsamma och klumpiga i flott- och förföljelseaktioner.

Det anses allmänt inom flottan att det katastrofala nederlaget i slaget vid Denab, där ett flertal Victory-skepp sköts sönder eller drevs på flykten, skulle ha kunnat undvikas om de haft bättre fartresurser. Den kejserliga eskadern var uppdelad på rotar när rebellerna angrep. Rebellernas kommendör, Gisserno, angrep rotarna en i taget tills dess han besegrat dem alla. De kejserliga skeppen kunde inte flyga fort nog för att samlas till en ordentlig slaglinje — hade de kunnat det menar många att deras överlägsna eldkraft skulle givit dem segern.

En sak som delvis kompenserar de svaga fartresurserna är Victory-skeppens 10 traktorstrålar. Med dem kan man bromsa en annalkande fiende eller fånga honom. Projektorerna sitter i låga, välbepansrade torn där de har mycket god sikt åt alla håll. De är fördelade så att de kan angripa flera mål eller förena sina krafter mot ett enda.

Dessutom bär alla Victory-skepp jaktskepp som utför eskorttjänst och patrullering. I kejserliga flottan medför man två TIE-eskadrar. De Victory-skepp som tjänstgör inom andra flottor, t. ex. Korporativa Sektorns Styrelse, medför andra typer och antal av mindre skepp. Det är inte ovanligt att man träffar på Victory-skepp där utrymmet för jaktskepp används till helt andra ändamål eller ligger i malpåse.



STJÄRNJAGARE TYP IMPERIAL

Det är komplicerat och tidskrävande att konstruera stridsskepp. När det gäller stora skepp kan redan de förberedande stadierna — att uppföra fabriker, skaffa personal, göra ritningar och skaffa fram pengar — ta flera år. Själva byggandet av skeppet går inte heller särskilt fort. Kostnaderna är enorma, både i pengar och arbetskraft.

Som man kan vänta sig är trycket på konstruktörer och ingenjörer enormt, det byråkratiska intrigmakeriet och det politiska schackrandet är otroligt. Så fort beslutet väl har fattats och byggnationen börjat, kommer arbetet att pågå i flera år. I det läget kan

STJÄRNJAGARE TYP IMPERIAL

Skepp: KDY Imperial I

Typ: Stjärnjagare

Längd: 1.600 meter

Besättning: 37.085 (9.235 officerare, 27.850 manskap)

Trupper: 9.700 man

Lastkapacitet: 36.000 ton

Förråd: 6 år

Hyperfaktor: x2

Navdator: ja

Hyperreserv: ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1T

Beväpning:

60 turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 5T

60 jonkanonbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 2T+2

Skada: 3T

10 traktorstrålar (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: ingen, målet fångas vid träff

MOT PIRATARMADAN

I många år var Khuiumin-systemet huvudbas för de ökända Eyttyrmin Batiiv-piraterna. Till slut så skickade Kejsaren två stjärnjagare av Victory-klass (*Bombaren* och *Korsfararen*) för att göra slut på gisslet. Piraterna hade blivit varnade i förväg, men flydde inte; de var övertygade om att de kunde klara av två föråldrade Kejsarliga stjärnjagare.

Eyttyrmin Batiiv-piraterna samlade ihop en armada av små och medelstora skepp; ungefär 70 lätt bestyckade jaktskepp, 50 yachter och diverse civila skepp omgjorda till missilramper, några dussin fraktskepp och malmpråmar med improviserade vapen, samt ungefär 30 korvetter och andra patrullskepp från de lokala ordningsmakterna. Allt som allt bestod piratarmadan av mer än 150 skepp.

Då stjärnjagarna kom ut ur hyperrymden skickade de fram sina TIE-jaktskepp och gjorde sig redo för strid. Kapten Dadefra, kommandör på stjärnjagaren *Bombaren*, sände sina skepp in i gröten av laglösa, medan *Korsfararen* engagerade piraterna på avstånd.

Trots att man fick ett visst skydd bakom de många TIE-jaktskeppen så ådrog sig *Bombaren* svåra skador från den koncentrerade Batiivska elden. Inom kort fick man dock möjlighet att ge tillbaka lika mycket som man tagit emot.

Flera piratkorvetter fångades in av *Bombarens* många traktorstrålar. De kejsarliga skyttarna kunde lätt slå ut de infångade skeppens bestyckning.

Kapten Dadefra gav order till besättningarna vid sina traktorstrålar om att dra de snärjda korvetterna ännu närmare, som skydd från de mer avlägsna piratskeppen. Hen beordrade dessutom att deras radiosändningar skulle störas för att hindra att piraterna skulle kunna samordna sina attacker.

De återstående piratskeppen blev helt ställda, oförmögna att få in rena träffar på *Bombaren* men ändå ovilliga att skicka fram sina tyngst bestyckade skepp. Rote efter rote av jaktskepp dök ned mot stjärnjagaren i desperata försök att slå ut dess traktorstrålar. Upprepade Batiivska attacker slogs tillbaka av stjärnjagarens precisionsartilleri, och *Korsfararens* oupphörliga långdistansbeskjutning bidrog ytterligare till piratarmadans upplösning.

Medan piraterna anföll *Bombarens* traktorstrålar, sände Kapten Dadefra ut hela sin
(forts.)

minsta förändring i skeppets konstruktion kosta miljarder krediter och försena arbetet kraftigt.

När Lira Wessex, dotter till mannen som konstruerade Victory-skeppet, föreslog att man skulle bygga en mycket större typ av stjärnjagare, blev det sådant bråk mellan flottans militärstrateger, Kejsarliga Försvarsrevisionen, Korporativa Sektorn och senatens budgetutskott (senare upplöst) att Imperiet nästan gick under. Några tyckte att Imperial-skeppen skulle bli på tok för dyra, några ansåg att de skulle bli otympliga, andra menade att det var tekniskt omöjligt att bygga dem. Flottan älskade givetvis idén, och genom en kombination av mutor, politiska påtryckningar och en epidemi av mystiskt sönderklämda luftstrupar, såg man sakta men säkert till att få sin vilja igenom.

Några år senare, när den första stjärnjagaren av Imperial-klass bogserades ur sin docka (bara 50 miljoner krediter över budgeten) och sattes i tjänst, bevisades det att flottan haft rätt.

Stjärnjagare av Imperial-klass har tillräcklig eldkraft för att lägga en civilisation i ruiner eller stå emot en flotta av fientliga skepp. Vart och ett medför en hel division stormtrupper, komplett med transportfordon och värmesköldar för att landsättas på planeter, 20 AT-AT och 30 AT-ST pansarklivare för markangrepp, och sex TIE-skvadroner för eskort- och patrulltjänst.

Det finns stjärnsystem vars hela bruttoplanetprodukt är mindre än kostnaden för att bygga en enda stjärnjagare. Det finns nationer som under hela sin historia inte gjort av med så mycket energi som en stjärnjagare förbrukar vid ett enda hopp till hyperrymden.

Galaxen är enorm; inte ens Imperiet har besökt ens hälften av alla dess stjärnor. Att kontrollera hela galaxen är omöjligt. Det bästa man kan hoppas på är att skrämma alla till underkastelse genom att hota med förintelse — och att snabbt och skoningslöst krossa all opposition som visar sig. Imperial-skeppen är det verktyg kejsaren använder för att styra galaxen. Genom att förlägga en stjärnjagare och några understödsskepp till ett planetsystem kan kejsaren krossa vilken fiende som helst.

Det vore omöjligt att förlägga garnisoner på varenda planet i Imperiet — men stjärnjagarna gör det möjligt att nå fram med maktmedel vart som helst och med kort varsel. Större delen av flottan är alltid ute på patrullering runt om i galaxen, men minst en tiondel hålls alltid samlad i galaxens centrum, redo att snabbt svara på varje hot, oavsett var det dyker upp.

Kejsarliga flottan är organiserad i mindre flottenheter bestående av en stjärnjagare av Imperial-klass, åtföljd av flera mindre understöds- och stridsskepp. Varje enhet arbetar självständigt. I princip kan stjärnjagare kombineras till insatsstyrkor om tre, sektoreskadrar om sex och rymdflottor om 24 stycken — men det är ovanligt att man har fler än en i ett stjärnsystem, utom vid ceremoniella tillfällen. Det är sällan nödvändigt att koncentrera styrkorna eftersom nästan ingenting kan utmana ens en ensam stjärnjagare.

Skeppen i Imperial-klassen är inte bara vapenbärare. Eftersom deras uppgifter är så varierade — planetförsvar, planetangrepp och rymdstrid — måste de också fungera som ett slags rymdstationer, verkstäder och tunga transportskepp. Förutom de stridande skeppen medför varje skepp också åtta skyttlar av Lambda-klass och ett stort antal reparations- och bärgningsfarkoster. Eftersom de inte är konstruerade för att gå ned i en planets atmosfär medför de också 12 trupplandsättare som kan medföra både trupper och gods till och från planeter. Trupplandsättarna är bepansrade och försedda med energisköldar. Var och en av dem kan medföra upp till fyra AT-AT (eller åtta AT-ST) och 1.000 man. De fraktar också den tyngre utrustning som krävs för omfattande militära operationer nere på marken.

Många stjärnjagare medför kompletta markbaser (se kapitel 14, Garnisoner) som kan sättas ned på en planet och installeras på några dagar. När man installerar en sådan bas sätter man också ned 800 soldater, 2.200 man understödspersonal, 10 AT-AT, 10 AT-ST och 40 TIE-jaktskepp som en garnison.

Men givetvis är stjärnjagarna främst avsedda för rymdstrid, en uppgift som de klarar utmärkt. Turbolaser- och jonkanonerna sitter i batterier om fem stycken. Varje batteri har tre kanontorn, av vilka två är dubbelmonterade och ett är enkelmonterat. Tornen kan förena sin eldgivning mot ett enda mål eller skjuta separat mot flera olika mål.

Placeringen av kanonbatterierna är emellertid en svaghet. På kort håll finns det få ställen där flera batterier kan beskjuta samma mål. Det är ingen nackdel mot stora fiender, men medför problem om man slåss mot små lättmanövrerade skepp som snabbt kan flyga utanför kanonernas skottfält.

Naturligtvis medför nästan alla stjärnjagare TIE-skepp för att ta hand om fientlig jakt. I årets kejserliga budget har medel anslagits för att förse alla stjärnjagare med TIE. Men det kan tänkas att katastrofen vid Yavin kommer att tvinga kejsaren att använda dessa medel till mer vitala ändamål.

MON CALAMARIS STJÄRNKRYSSARE

Mon Calamari håller snabbt på att skaffa sig ett rykte i galaxen för att vara skickliga på att bygga rymdskepp. Helt i linje med deras kultur och traditioner bygger de skepp som är effektiva, hållbara och vackra. Trots att deras planet formellt sett är i uppror mot Imperiet har många adelsmän i kejsarens tjänst köpt lyxkryssare av Mon Calamari i hemlighet. Att köpa skepp från fienden är givetvis högförräderi, men de som har en hög samhällsställning kan komma undan med mycket som skulle leda till svåra juridiska problem för en vanlig medborgare.

Ett särmerke för Mon Calamaris rymdskepp är att det inte finns två som är exakt likadana. Visserligen delas de in i klasser och typer, men varje skepp är ändå unikt och skiljer sig från de

styrka av rymdstormtrupper för att borda de infångade korvetterna. Under massiv beskjutning korsade stormtrupperna tomrummet och bordade de närmaste piratskeppen.

När korvetterna väl oskadliggjorts av stormtrupperna, sände Dadebra över hälften av *Bombarens* artillerister till de erövrade piratskeppen.

Panik utbröt genast när korvetterna började öppna eld mot de anfallande piratskeppen. Då *Bombarens* eld inte längre behövdes för att hålla korvetterna i schack, kunde man istället koncentrera sig på de återstående piraterna. Med målmedveten och träffsäker turbolaser-eld i kombination med de starka traktorstrålarna kunde man snabbt förgöra piraternas klena skepp.

De återstående piraterna såg sitt öde och började fly huler om buller. Den största gruppen flydde bort från Khuiumins gravitationsfält för att hoppa ut i hyperrymden, men de genskjöts på vägen av *Korsfararen*, som hade sparats i bakgrunden just för detta ändamål.

En andra, mindre grupp av pirater, flydde ned till den relativa säkerhet som planeten Khuiumin erbjöd. Man hoppades kunna samla ihop ett effektivt försvar till den kommande belägringen.

Den sista gruppen av piratskepp fortsatte kämpa mot *Bombaren* och de erövrade korvetterna, men de var ingen match för stjärnjagaren — inte ens för de så kallade föråldrade modellerna. Piraterna utplånades från rymdens tormum.

Nådistöten kom mindre än en dag senare. En tung ridå av chock-missiler från *Korsfararen* krossade piraternas försvarssköldar — och deras bas. Sammanräknade förluster var 86 kejserliga stupade och 238 sårade. Färre än 275 av de sammanlagt 8.000 piraterna lyckades undkomma.

andra. Skeppen tillverkas inte på löpande band utan är handgjorda konstverk. De är vackra att se på, men vållar ofta huvudbry för service- och underhållspersonal av andra arter än Calamari.

Calamari är ytterst framstående på att bygga små och mellanstora skepp. Men det har också hänt att de byggt verkligt stora farkoster. Nyligen har de börjat bygga linjeskepp åt Alliansen, men eftersom det kommer att ta flera år att få dem färdiga har man också ägnat sig åt att bygga om befintliga civila skepp till militärt bruk.

STJÄRNKRYSSARE

Skepp: Mon Calamari MC80

Typ: Stjärnkryssare

Längd: 1.200 meter

Besättning: 5.402 (668 officerare, 4.734 manskap)

Trupper: 1.200 man

Lastkapacitet: 20.000 ton

Förråd: 2 år

Hyperfaktor: x1

Navdator: ja

Hyperreserv: ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 2T

Beväpning:

48 turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 4T

20 jonkanonbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 3T

6 traktorstrålar (separat eldgivning)

Eldledning: 2T+2

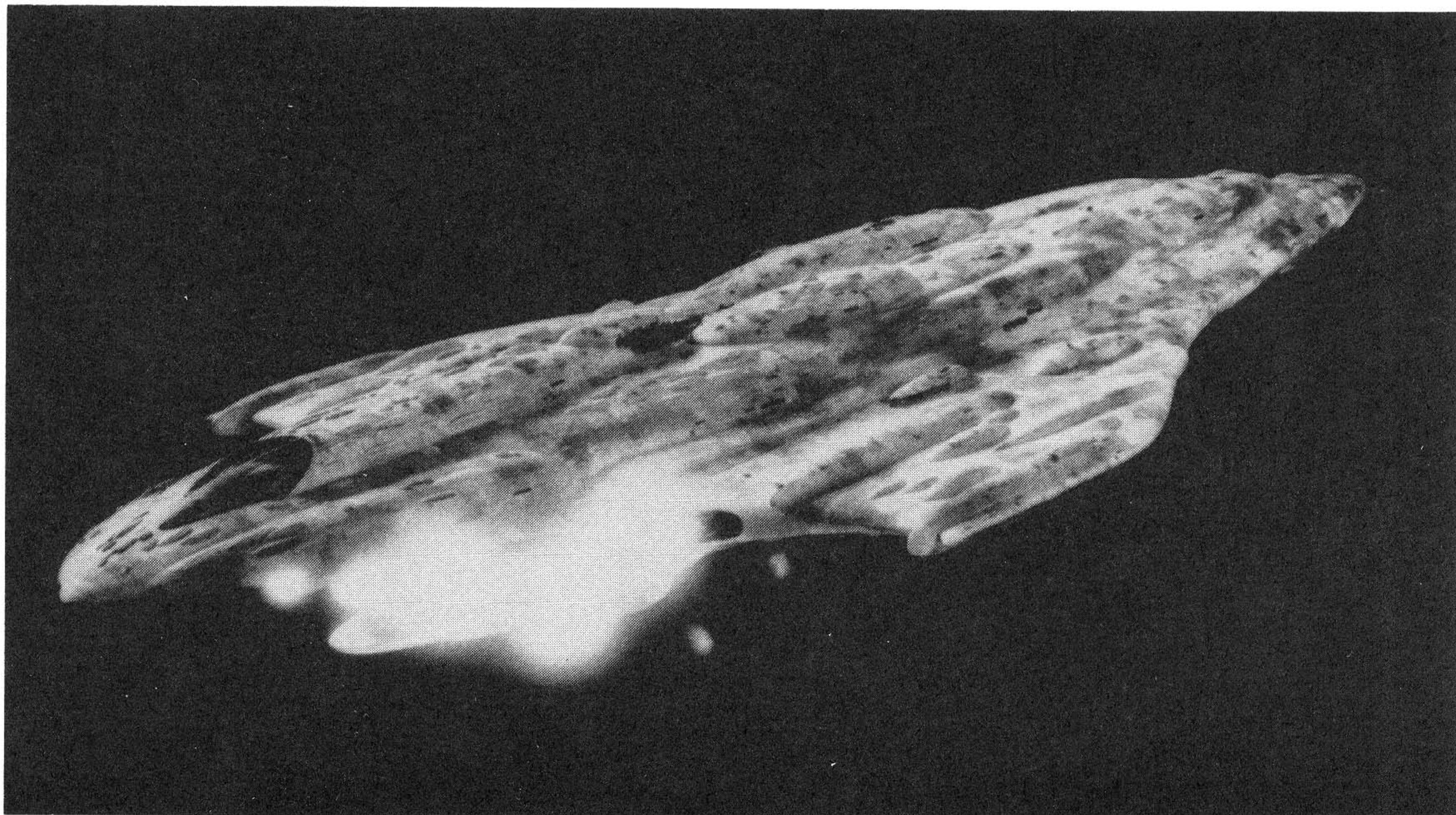
Skada: ingen, målet fångas vid träff

Ett av de första försöken med sådana ombyggnader var Stjärnkryssaren MC80, ett långt, cylinderformat skepp avsett att föra calamarier ut i rymden till fredlig samexistens med andra varelser. Dessa skepp har en lång och ärorik historia och värderas högt av alla calamarier. Nu tvingas man bygga om den för krig.

MC80 ser nästan ut som ett levande ting, som om skeppet hade växt upp snarare än blivit byggt. Skrovet är täckt av bulor, utbuktningar och moduler som verkar slumpvis utplacerade. Men de fyller viktiga funktioner eftersom de innehåller sensorer, vapensystem och observationsplatser.

Ursprungligen var de här skeppen nästan helt täckta av transparenta panoramaväggar för att passagerarna skulle ha bästa möjliga utsikt. Detta gjorde skeppet behagligt att resa i men var knappast lämpligt för strid. Fönstren har nu täckts över med pansarplåt, och det behöver knappast påpekas att MC80 inte blivit vackrare av den ombyggnaden. De konstnärliga calamarierna sörjer över det men inser att man måste göra vissa uppoffringar i krig.

En av de grundläggande principerna i Calamaris skeppsbyggeri är att man alltid använder ett överflöd av dubblerade system. MC80 har t.ex. tre gånger så många generatorer för energisköldar som ett kejserligt skepp av motsvarande storlek. Var och en av generatorerna är visserligen svagare än kejserliga flottans motsvarigheter, men tillsammans ger de ett fullgott skydd. Alla de dubblerade systemen gör Calamaris skepp svåra att underhålla och reparera, men de blir samtidigt ytterst tillförlitliga i strid. Om ett system går sönder stänger man bara av det och leder om kraften till de andra länkarna i kedjan. En stjärnjagare som mister en sköld mister en sköld. Den kan inte kompensera med några reservsystem utan måste fokusera om de resterande sköldarna.



De många systemen gör att MC80 kräver ständig tillsyn för att hålla skeppet i topptrim. Mon Calamaris rymdfarare arbetar ständigt på att hålla sina skepp felfria. De är hängivna i sitt arbete och älskar stjärnorna. Inga andra arter kan konkurrera med dem som rymdfarare, utom möjligen corellierna

Tråkigt nog för Imperiet har nästan hela Mon Calamaris rymdflotta, inklusive deras MC80-stjärnkryssare, gått med i upproret. Med sina erfarna och skickliga besättningar är Mon Calamaris skepp ett verkligt hot mot Imperiets flotta. Under sin revolutionära regering lägger även Mon Calamaris hemplanet ned mycket arbete på att bygga fler krigsskepp, och skeppen blir allt bättre. Hittills har Kejsarliga Flottan inte haft möjlighet att frigöra en tillräckligt kraftig eskader för att krossa dessa förrädare, och till dess att de gör det kommer stjärnkryssarna typ MC80 att vara ett effektivt verktyg i Alliansens händer och tillfoga Imperiet många förluster.



LORD VADERS SKVADRON

Lord Darth Vader för befälet över en specialkomponerad stjärnjagarskvadron, bestående av Super-klasstjärnjagaren *Bödeln*, Imperie-klasstjärnjagarna *Ödeläggaren* och *Hämnaren*, och två andra skepp vars beteckningar är okända. Han är en mycket bestämd och målmedveten kommendör med målsättning och uppgift att söka upp och förgöra Rebellalliansen varhelst den synes. Vart och ett av skeppen i hans skvadron är handplockat på grund av deras utmärkelser i strid.

Ödeläggaren var Lord Vaders personliga flaggskepp till och med Slaget vid Yavin. Innan dess var hon flaggskepp i Lord Tians kommandostyrka. Under Lord Tians befäl utplånade *Ödeläggaren* ett flertal av Alliansens fästen, och hon utmärkte sig i övertagandet av Ralltiir, en planet som var vänligt sinnad till Rebellernas verksamhet.

Hämnaren har en lång och ärorik historia; hon har varit inblandad i mer än 436 planet-belägringar sedan hon togs i bruk. Hon har tjänat under åtta olika kaptener under de senaste två åren, en ovanligt öde inom den kejsarliga flottan.

Lord Vaders flaggskepp och skvadronens stolthet är *Bödeln*, den första stjärnjagaren i den nya Super-klassen. Denna nya skeppskategori, hittills bestående av fyra skepp, har redan vunnit flera hjärtan i amiralitetet, och Kejsaren har planer på att utöka flottan med skepp av denna klass så snart som tiden och amiralitetsbudgeten tillåter. Även om fler Super-klasstjärnjagare byggs, så kommer dock den kejsarliga flottans ryggrad att bestå av de beprövade och ekonomiskt lönsamma Imperie-stjärnjagarna.

4. TRANSPORTSKEPP

Den galaktiska ekonomin vilar på tre grundpelare: varor, konsumenter och möjligheten att föra dem samman. Det tredje är ingen lätt uppgift i en ekonomi som spänner över tusentals planeter på ljusårs avstånd från varandra.

Men förtjänsterna är goda. Om de har turen med sig kan även små fraktare tjäna tillräckligt för att leva gott och hålla sina skepp i drift (och mer ändå om de lyckas undvika Imperiets skatter). Stora fraktföretag kan tjäna flera miljoner per år.

Tusentals skepp av alla storlekar — pråmar, containerskepp, passagerarskepp, godstransportörer — är alltid på väg genom galaxen med varor, alla är ivriga att få vara med i den lönande verksamheten.

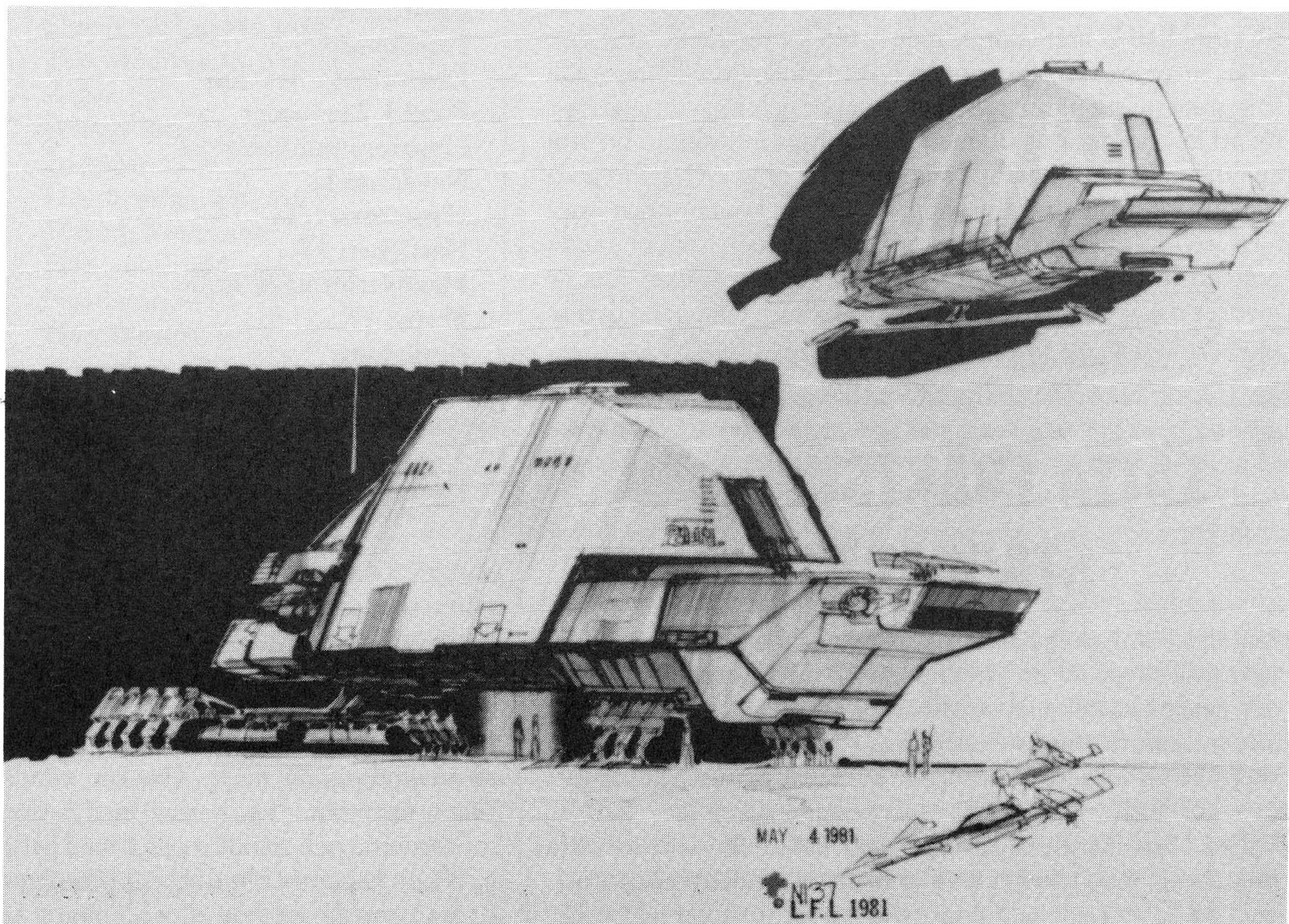
Trots upproret fortsätter varutransporterna som vanligt. Resor mellan stjärnorna har blivit farligare och därmed dyrare. Den som lyckas undvika kapare, pirater och Imperiets allt vanligare beslag av hela laster, kan göra goda förtjänster. Så länge det finns pengar att tjäna kommer det att finnas folk som är beredda att transportera varor och passagerare genom rymdens mörka vidder.

I *Stjärnornas Krig* — Rollspelet har stora transportskepp inga energisköldar, men deras väldiga storlek gör dem ändå närmast osårbara för eld från mindre farkoster. Därför har dessa skepp inga tärningsnoteringar för skrov eller energisköldar. Besättningens färdighet på sådana skepp varierar mellan 2T och 6T i Astrogation, Skeppsartilleri och Pilot. Se sidorna B 47-48 och B 54-55 i *Stjärnornas Krig* — Rollspelet för mer information.

RYMDPRÅMAR

Pråmarna är de verkliga arbetshästarna i många solsystem. Med god lastförmåga och starka motorer fraktar de snabbt och effektivt gods från planet till rymdstationer, från planet till planet om det finns flera i solsystemet, och till större skepp som kan föra varorna vidare genom hyperrymden.

Det finns många tätbefolkade planeter i Imperiet, några med upp till trettio miljarder invånare. Många



av dem är helt urbaniserade och kan inte försörja sig själva — det finns helt enkelt inget utrymme kvar för jordbruk. För att undgå svält måste man importera mat utifrån. Sådana planeter är omgivna av en omfattande organisation för matförsörjning; i omloppsbana finns lagerlokaler, laststationer och motagningshamnar genom vilka alla varor måste passera.

De största interstellära transportskeppen är för stora och klumpiga för att gå ned på en planetyta eller ens gå in i en rymdbaserad omlastningsstation. Istället överför man lasten till pråmar som går i skytteltrafik och överför lasten till laststationerna och därifrån ned till planeten. De flesta pråmar har både repulsor- och normalrymdsmotorer, vilket gör dem lämpliga för transporter både nere vid planetytan och ute i solsystemet. Det finns också specialiserade pråmar utan repulsorer som enbart används för transporter mellan lagerlokaler i omloppsbana.

En pråms besättning består normalt av pilot, andrepilot och en femte klassens arbetsrobot. Om det blir nödvändigt kan dock pråmen föras av en ensam person. Pråmar är inte beväpnade eftersom de vanligtvis används innanför starka försvarssystem. De har dock enkla energisköldar som skydd mot kollisioner med kringflygande skräp och andra skepp. Trots att det finns många olika typer av pråmar är nästan alla försedda med standardiserade anslutningar och luftslussar, så att de enkelt kan kopplas ihop med andra skepp och rymdstationer när man ska överföra gods.

På grund av deras begränsade hastighet, dåliga försvar och rika innehåll är pråmar frestande byten för pirater och kapare. Eftersom pråmarna oftast används i tätbefolkade, välförsvarade solsystem måste piraterna slå till snabbt och försvinna genast för att kunna lägga sig till med dessa saftiga munsbitar. En ofta använd taktik är att anfalla strax efter att pråmen hämtat gods från ett interstellärt fraktskepp, slå ut dess kommunikationer med ett välriktat skott mot antennerna och snabbt borda pråmen innan polisen hinner märka att den saknas. Det är mycket riskabelt, men en lyckad räd mot en pråm med dyrbara varor kan ge ett byte värt miljontals krediter.

LÄTTA FRAKTSKEPP AV STANDARDTYP

Bland de vanligaste handelsskeppen i galaxen är de corelliska lätta fraktskeppen. En gång i tiden var dessa skepp ryggraden i den galaktiska handeln och fraktade varor mellan solsystemen allt varhelst det fanns efterfrågan. På senare år har dessa små skepp blivit mindre efterfrågade eftersom många företag gått över till större massfraktare och containerskepp.

Det finns många olika typer och konstruktioner av lätta fraktskepp, men alla har en kommandomodul, sovplatser och gott om lastutrymme. Nästan alla har åtminstone någon be-

RYMDPRÅM

Skepp: Incom X-23 StarWorker
Typ: Lastpråm för insystembruk
Längd: 38 meter
Besättning: 2 plus robot
Passagerare: inga
Lastförmåga: 2.000 kubikmeter som får väga högst 5.000 ton
Förråd: 1 vecka
Hyperfaktor: ingen
Navdator: Nej
Hyperreserv: Nej
Hastighet: 1T
Manöverförmåga: noll
Skrov: 3T
Beväpning: ingen
Energisköldar: inga

LÄTT FRAKTSKEPP

Skepp: Corellians YT-1300 Transport
Typ: Lätt fraktskepp av standardtyp
Längd: 26,7 meter
Besättning: 2
Passagerare: 6
Lastförmåga: 100 ton
Förråd: 2 månader
Hypermultiplikator: x2
Navdator: Ja
Hyperreserv: Ja
Hastighet: 2T
Manöverförmåga: noll
Skrov: 4T
Beväpning:
 En laserkanon
 Eldledning: 2T
 Skada: 4T
Energisköldar: inga

väpning för att skydda lasten vid ovälkomna möten ute i rymden.

Idag ser man oftast de här skeppen i galaxens utkanter, på rutterna mellan mindre utvecklade världar där handeln ännu inte nått sådana proportioner att det är lönsamt att använda större skepp. Här kan mindre företag fortfarande konkurrera med de stora koncernerna och tjäna hyggligt med pengar. Några kaptener blir dock ändå tvungna att åta sig udda uppdrag eller bli pirater för

att få verksamheten att gå ihop.

En intressant sak med de här skeppen är att deras ägare och besättningar brukar vara ytterst lojala, nästan fanatiska. Skeppen är små, oftast obekväma, och många gånger lagade med klister och ståltråd. Ägarna arbetar med ytterst små marginaler, ofta skuldsatta upp över ljudreceptorerna. Besättningarna arbetar långa skift, tillbringar veckor eller kanske månader ute i rymden utan några förströelser eller nöjen. När de väl kommer i hamn måste de använda alla sina pengar till att reparera och modifiera skeppet. Men trots umbärandena, farorna och ensamheten ombord på de lätta fraktskeppen finns det ännu tusentals i drift.

Frågar man en ägare eller besättningsman från ett lätt fraktskepp kommer han antagligen att hålla med om att man måste vara en smula galen för att leva som de gör. Men han kommer antagligen att tillägga att han inte skulle avstå från det för all peppar på Kessel.

MILLENNIUM FALCON

Skepp: *Millennium Falcon*

Typ: Modifierat Correlliskt lätt fraktskepp

Besättning: 2 (minst)

Passagerare: 6

Lastförmåga: 100 ton

Förråd: 2 månader

Hypermultiplikator: x1/2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 4T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 6T

Beväpning:

Två fyrdubbla laserkanoner
(separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 6T

Två ramper för chockmissiler
(parallell eldgivning)

Eldledning: 3T

Kombinerad skada: 9T

En lätt plasmakanon

Eldledning: 4T

Skada: 1T

Energisköldar: 3T

MILLENNIUM FALCON

Millennium Falcon ser ut som ett nedgånget, omodernt lätt fraktskepp. Det finns de som är beredda att svära på att hela skeppet sitter ihop med gummisnoddar och tejp — och de är närmare sanningen än de tror. Men allt är inte som det verkar. Under årens lopp har en följd av ägare reparerat, byggt om och modifierat skeppet med de delar de kunde komma över. Han Solo, den nuvarande ägaren, har lastat 'Falken' med så många fluxkonverterare, turboaggregat från fräsare och robotservon — av vilka inte ett enda uppfyller tillverkarens specifikationer — att till och med hans egen navdator har räknat ut att skeppet inte kan flyga. Men 'Falken' inte bara flyger, hon svävar!

Till det yttre har skeppet inte ändrats (eller ens målats) sedan det lämnade fabriken. Men det inre och alla de tekniska systemen har byggts om och moderniserats många gånger. Det till synes nedslitna skeppet är fullt av överraskande tillsatser och ändringar som inte godkänns av någon rymdfartsmyndighet i den civiliserade delen av galaxen. Beväpningen går långt utöver vad som är tillåtet för icke-militära skepp, energisköldarna är starkare än en del jaktskepps, och effekt/viktförhållandet är större än tillverkaren skulle trott möjligt.

Förvånansvärt nog har alla dessa förbättringar och modifieringar trots allt åstadkommit; genom finurlighet, renoverade delar från skrotade skepp och en hel del tur. Att reparera rymdskepp är dyrt, och att installera nya apparater är ännu dyrare, även om piloten själv utför arbetet. Solo gillar att meka med sitt skepp och har inga invändningar mot att använda vilka apparater och delar som helst, bara de passar i något system eller uttag.

Eftersom Millennium Falcon har tillbringat större delen av sin existens i inte helt fläckfria aktiviteter — smuggling, blockadbryteri och liknande — har hennes ägare varit noga med att se till att hon ser ut att vara sämre och mer nedsliten än hon är. Hennes skrov är rostigt, smutsigt, fullt av små bucklor från meteoriter och sotrester från laserträffar. Utifrån ser hon ut som en gammal fallfärdig lastpråm. Men skrovet, som ser ut att kunna springa läck när som helst, är i mycket bättre skick än man kan tro. Solo och hans partner Chewbacca har svetsat fast plattor av speciallegerad pansarplåt på alla utsatta ställen, vilket ger 'Falkens' passagerar- och motorutrymmen lika god bepansring som ett militärt skepp.

Trots pansaret föredrar Solo att inte behöva testa skrovets hållfasthet — begripligt nog med tanke på hur många gånger det lappats och lagats. För att undgå strid och andra otrevligheter använder sig Solo av ett annorlunda slags kamouflage. Han har registrerat skeppet i hundratals olika hamnar under dussintals olika namn, och kommunikationsdatorn är programmerad för att kunna sända olika identitetskoder. Vid sidan av de vanliga lastrummen finns dessutom åtskilliga dolda, sensoravskärmade utrymmen runt om i skeppet. Det behöver knappast påpekas att alla dessa modifieringar är ytterst olagliga.

"Vilken skrothög!"

"Hon ser kanske inte mycket ut, men hon kan röra på sig. Jag har ändrat och lagt till en hel del själv."

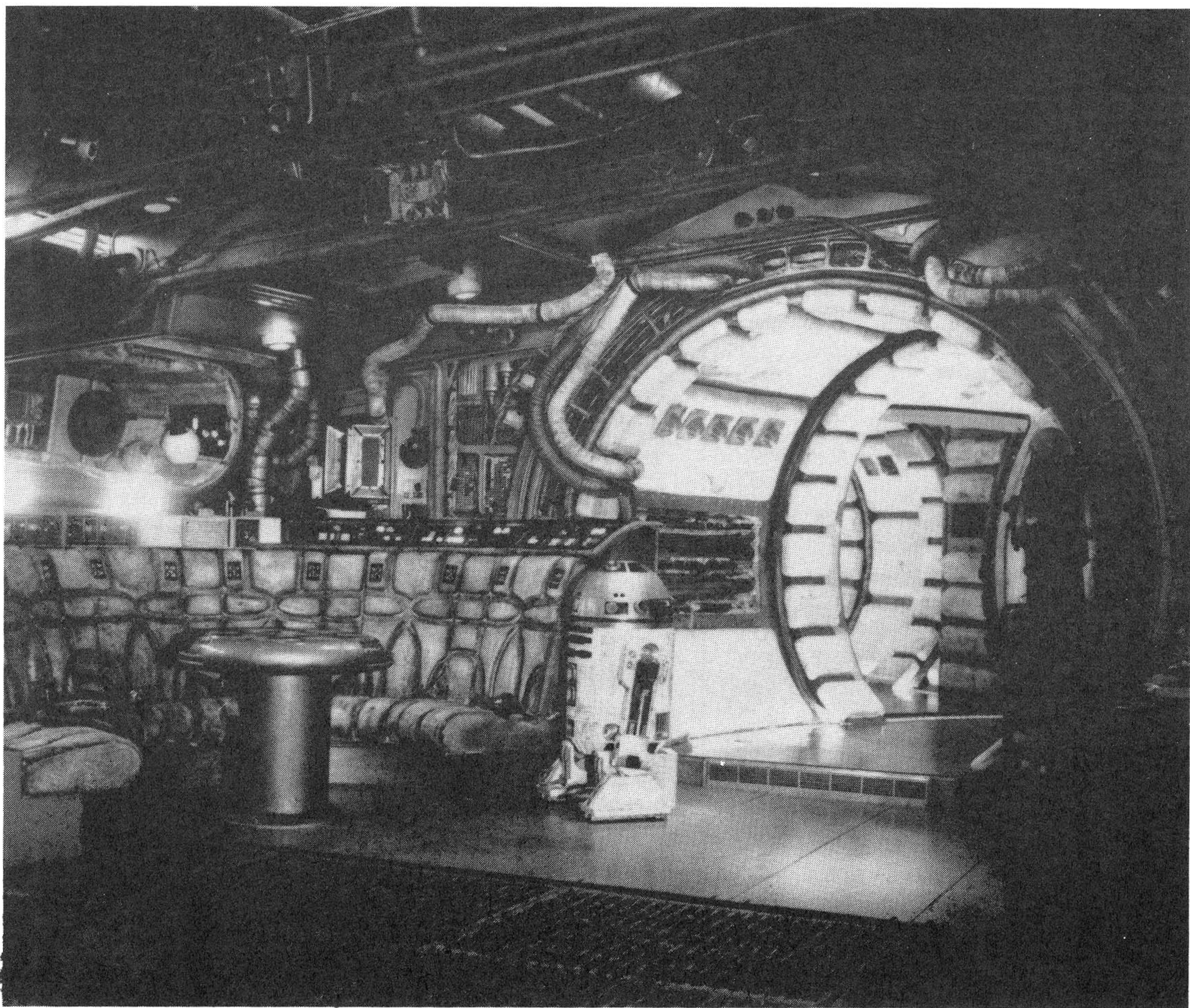
— Luke Skywalker och Han Solo

Den kanske viktigaste ombyggnaden på Millennium Falcon är motorerna. Under många översyner och en hel del nödreparationer har både hypermotorerna och normalrydmsmotorerna genomgått omfattande förändringar. Solo flyger sällan till sådana platser där man har förstklassiga verkstäder, och det är sällan han haft tillgång till originaldelar. Därför är motorerna en mardröm av oordnade ledningar och provisoriska lösningar. Där finns allt från riktiga reservdelar till bitar från skrotade rymdpråmar och fräsare. Trots det är Millennium Falcons hypermotorer (när de fungerar) mycket effektivare än de ursprungliga motorerna, och normalrydmsmotorerna kan åka ifrån lokala polisskepp, tullfregatter, Kejsarliga linjeskepp och även många jaktskepp — om piloten vågar pressa motorerna till det yttersta.

'Falkens' försvar har förbättrats på ungefär samma sätt. Solo vägrar visserligen diskutera saken, men det ryktas att han "skaffat" flera energisköldar från den Kejsarliga underhållsverkstaden på Myomar. Dessa sköldar, som egentligen var avsedda för en stjärnkryssare, gör att Falcon kan stå emot otroligt starka angrepp — men bara under en begränsad tid eftersom Falcons motorer inte är konstruerade för att producera så mycket energi som krävs för sköldar av det här slaget.

För att reducera kostnaderna och öka effektiviteten har Solo kopplat många av skeppets viktigaste system till centrala kontrollpaneler i det främre manöverrummet och cockpiten. Om det krävs kan en enda person styra allting från dessa platser.

Trots att han föredrar att åka ifrån eller lura sina motståndare har Solo inte försummat att förbättra Falcons offensiva vapen. Huvudbestyckningen är två fyrdubbla laserkanoner i rörliga kanontorn ovanpå och under skeppet. Aktuatorerna och kraftfokuseringen till dessa vapen har moderniserats så att de kan



HÖRRU GRABBen, DET EXISTERAR ALLT- SÅ INGA "VANLIGA" LÄTTA FRAKTSKEPP!

Kapten Rars Lefken böjde sig fram över bordet och hötte med fingret åt sin bordskamrat för att understryka det han sa. Han hade druckit åtminstone fyra stop frotzöl, men det verkade inte ha haft någon större effekt. Han hejdade sig och tömde ett femte stop innan han fortsatte.

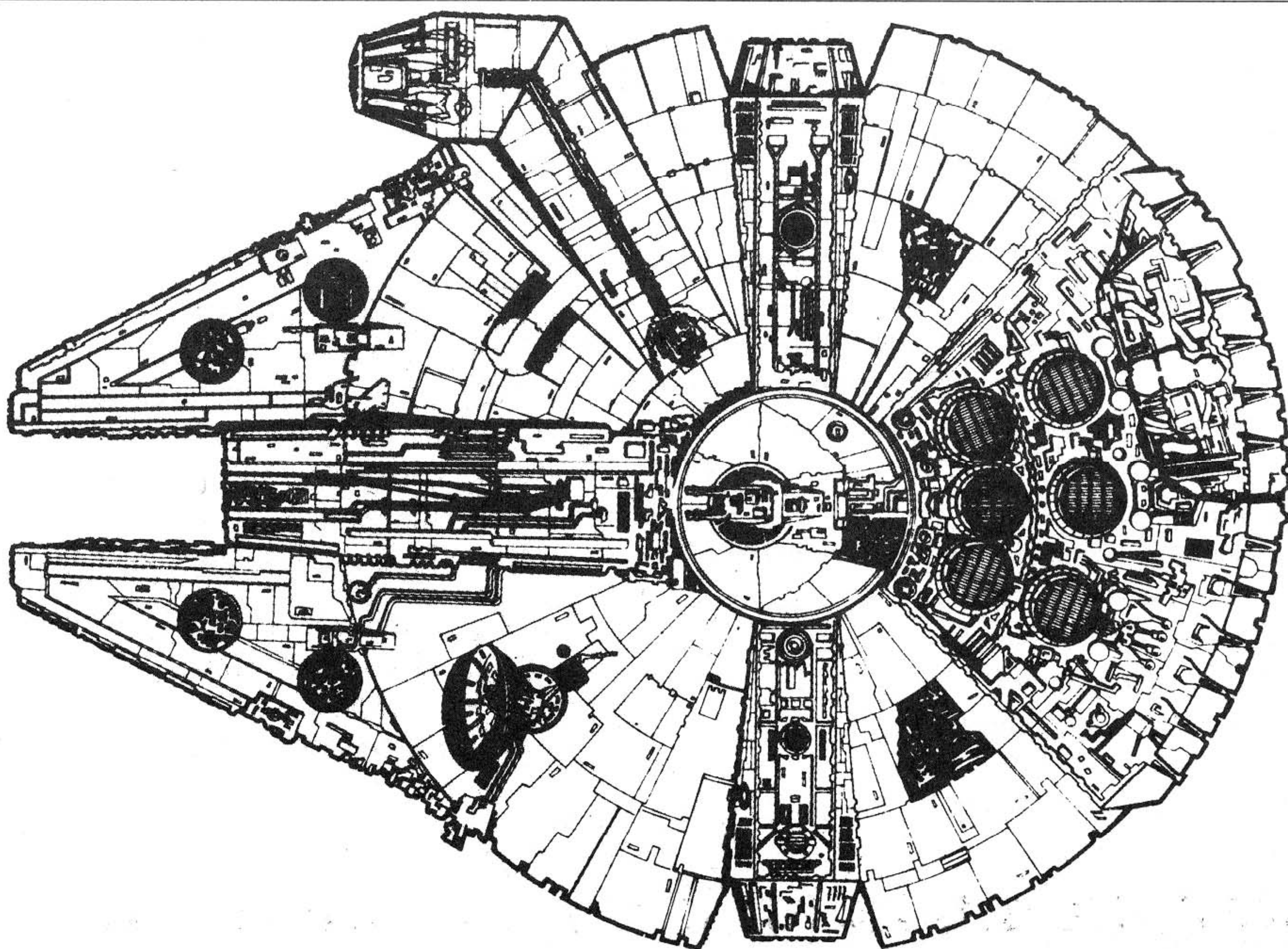
"Vid Garvans skramlande knäskålar, det finns flera sorters lätta fraktare som vinglar omkring därute än du har hårstrån... eh, fjäll — utsäkta, jag ser inte lika bra som förr. Äh, varenda kille som har en sån där balja mekar ju själv å ändrar på grejorna. Det finns inte en enda som är "standard" längre.

Alltså, ta ett halvdussin fraktare — samma modell, samma år, samma tillverkare — och skicka ut dom i tie, tjuge år me' olika ägare. Å sen jämför dom. Gissa vad du får se?" (forts)

ge eld med högre energi, fast det medför ökad kristallkorrosion. Kanonerna kan skötas manuellt från de båda tornen eller med fjärrkontroll från cockpiten (med sämre träffsäkerhet). Sidobeväpningen utgörs av två ramper för chockmissiler, som sitter mellan förens två "käkar". Slutligen finns också en lätt automatisk laserkanon som sänks ned från en lucka under skeppet nära cockpiten. Den används endast på marken, oftast för att täcka någon besättningsmedlem på flykt undan förföljare.

Falcon har också en ovanligt komplett uppsättning sensorer och kommunikationsutrustning. Större delen av denna utrustning sitter undertill på den vänstra bogen, men dubblettsystem finns över hela skrovet. Här kan man finna terrängföljande sensorer, aktiva och passiva långsdistanssensorer och kortdistans målsökningssensorer. Allt är hopsatt av bitar från många olika håll. Kommunikationssystemet är inte lika sofistikerat som sensorerna, men det finns bland annat en kraftig störsändare som maskerar skeppet bakom en skärm av brus och falska signaler, och som kan blockera sändningar från andra skepp i närheten.

Störningssystemet är dock inte idiotsäkert. Första gången det användes var energipulsen så stark att den slog ut Falcons interna kommunikationer och störde signalerna från cockpiten till skeppets styrsystem. Skeppet befann sig mitt i en handlös dykning ned i en gravitationskälla (för att skaka av sig en kejserlig fregatt), så Solo och Chewbacca blev ordentligt oroliga när de upptäckte att 'Falken' inte gick att styra. Lyckligtvis brann störsändaren upp nästan genast, och man återfick kontrollen i sista ögonblicket. Chewie påstår att alla sådana brister har rättats till, men Solo gör ändå en grimas varje gång han slår på störsystemet.



"Kom du i den där saken? Då är du modigare än jag trodde!"

— Princessan Leia Organa till Han Solo

För att kunna hantera de många specialbyggda och modifierade systemen måste Falcons dator vara både flexibel och sofistikerad. Det är den, nästan på gränsen till schizofreni. Ursprungligen var det en Hanx-Wargel SuperFlow IV, men den har tagits isär och byggts om flera gånger. För närvarande innehåller den tre separata robothjärnor som slavedatorer och reservminnen. De fungerar bra tillsammans i nödsituationer men är sällan ense om någonting annars.

Alla dessa modifikationer gör att trasig utrustning är ett ständigt problem ombord på Millennium Falcon. Om inte induktionsskärmen blir överhettad, eller det blivit glappkontakt i jonmotorernas injektorer, så är det hyperintegratorn som behöver riktas upp — och så vidare. Det finns nog en del piloter som skulle kunna flyga 'Falken' med alla hennes underliga hembyggda system, men få skulle klara av det tekniska underhållet. Säkert skulle många ge sin högra arm för att få försöka, men så länge Solo sitter vid spakarna lär de inte få en chans.

Slutligen skulle 'Falken' antagligen inte kunna flyga utan Solos och Chewbaccas mekaniska skicklighet. Men under deras ömma omvårdnad lyckas hon alltid ta sig till sitt mål, och flyger ifrån allt annat på vägen dit.

MASSFRAKTARE

Större delen av de interstellära transporterna i galaxen sköts av massfraktare. Hundratals olika tillverkare gör tusentals olika typer, och många ägare bygger dessutom om sina skepp för speciella ändamål. Det kan handla om att sätta på speciella landningsställ för att kunna gå ned på vissa planeter, särskilda styrsystem, skrov, motorer och anpassade miljösystem. Trots alla dessa variationer är dock alla massfraktare i stort sett likadana — det finns inte så många olika sätt att bygga ett lastutrymme med vidhängande hypermotor.

För att minska driftkostnaderna och öka utnyttjandet är de flesta massfraktare små till medelstora skepp. Förutom att man sparar bränsle (ett fraktskepps största kostnad) har ett litet skepp fördelen att kunna docka var som helst, oavsett hamnens storlek och belägenhet, både i rymden och på planeter. Nästan alla bebodda system har åtminstone en rymdhamn, och större system har flera olika dockor som kan ta emot massfraktare. Riktigt stora skepp kan inte gå in i vilka hamnar som helst, och måste ofta använda pråmar för att lasta om varorna från skeppet ned till planetarytan. Det kostar naturligtvis pengar och fördyrar varorna.

En massfraktares innanmäte består till största delen av lastrummet, ett stort öppet område som kan vara uppdelat i flera mindre utrymmen, beroende på vad som fraktas. Eftersom det kan hända att en fraktare transporterar tung maskinutrust-

Lefken log brett och kliade sig i skägget. Något pep till och hoppade upp för hans ansikte för att försvinna i det tjocka tovigga håret uppe på huvudet. Han fortsatte.

"Du får se sex skepp som har olika motorer, olika hastighet och sköldar. Autopiloterna i hälften av dem har rivits ut och ersatts med hembyggen. De flesta kommer att ha specialbyggda vapensystem. Nåra har stora, fula extra lastrum fastnitade utanpå skrovet — ser jäkligt dumt ut. Å har dom inte de' så har'om ersatt halva lastrummet med extrahäftiga hypermotorer.

Vid Miras tentakler, gosse — du kan göra *vad som helst* med en sån' där sötnos, och hon knallar på, precis lika mjukt å' lätt som den dag du fick na'."

Han sneglade ut genom barens siktglas och ut över landningsbanorna. Han log varmt vid åsynen av hans eget skepp, *Lefkens Dröm*.

"Det kanske är därför vi diggar dom så..."

Lefken reste sig, nickade tillfredsställd, och gick.

ning till Tatooine på en resa och sedan genast får uppdrag att flyga med detonitpulver och frusna boskapsembryon till Calamari, så har de bästa skeppen avancerad utrustning för att reglera atmosfär, temperatur och gravitation i lastrummen. Det behövs för att kunna transportera många olika typer av gods.

Förutom lastrummen finns också maskinrum och bränsletankar. Motorerna är starka men långsamma. De är avsedda att flytta gods från en hamn till en annan, inte för att tävla med tullfregatter. En del kaptener trimmar motorerna men är noga med att hålla det hemligt. Att bygga om motorer är dyrbart och ses med misstänksamhet av myndigheterna. Ordnar man starkare motorer gör man det i regel utan att skaffa de erforderliga tillstånden, eftersom hela meningen med ombyggnaden ändå är att kunna undvika lagens klibbiga fingrar.

Tillverkarna brukar inte förse massfraktare med energisköldar eller vapen. Möjli-

MASSFRAKTARE

Skepp: transportskepp typ Correllian Action IV

Typ: normalt fraktskepp

Längd: 100 meter

Besättning: 8

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 30.000 kubikmeter som får väga högst 75.000 ton. Lastutrymmen av olika typer: helt eller delvis klimatkontrollerade

Förråd: 3 månader

Hypermultiplikator: x3

Navdator: Nej

Hyperreserv: Nej

Hastighet: 1T

Manöverförmåga: Noll

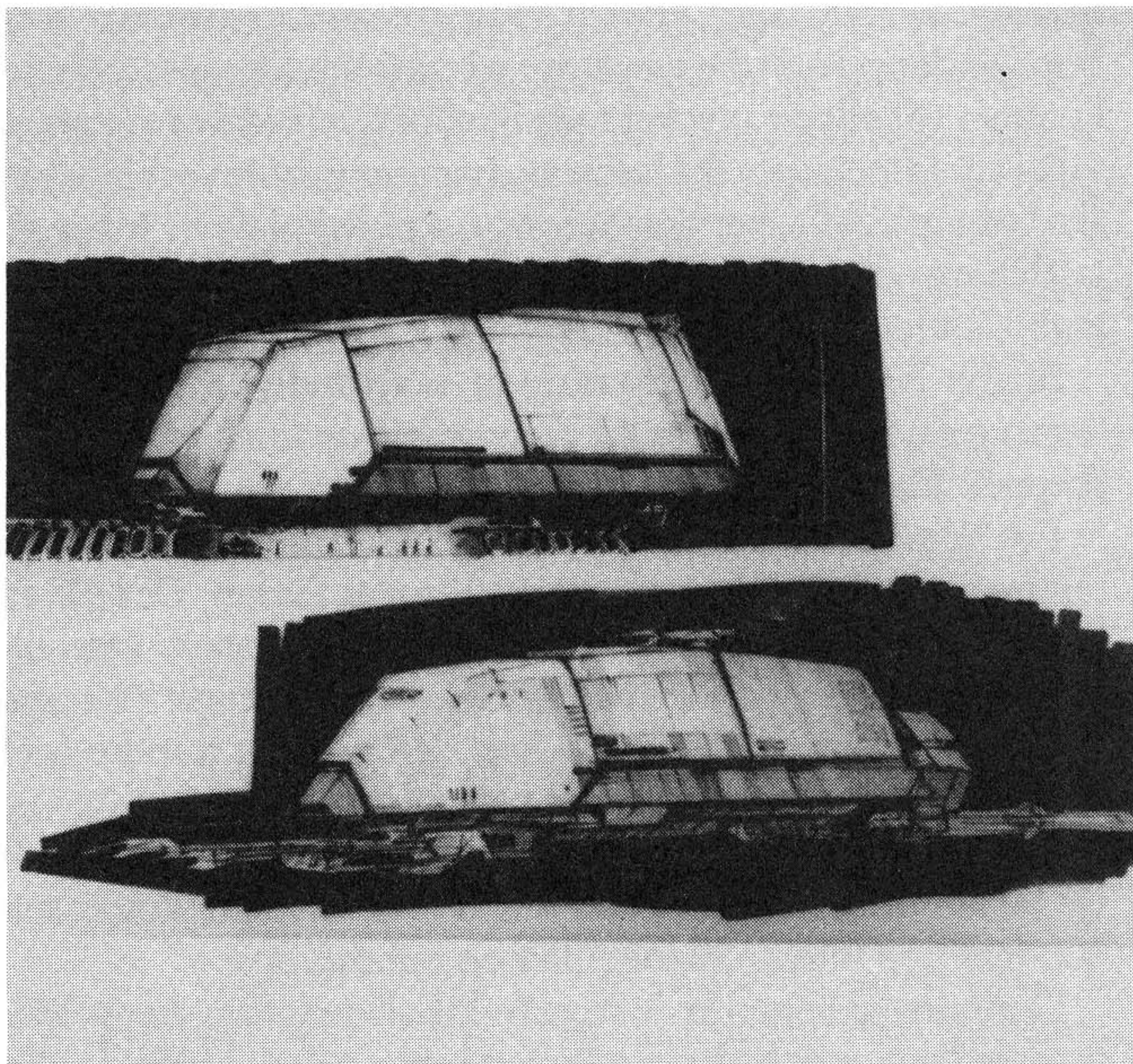
Beväpning: Ingen

gen kan det finnas någon enklare beväpning. I huvudsak förlitar man sig på patrullskepp (och tur) som sitt skydd.

Resten av skeppets inre upptas av en liten styrhytt, en manövercentral och hytter för besättningen. De flesta fraktare har mindre än två dussin besättningsmän och begränsat utrymme för dem. Besättningsmän i större fraktföretag tjänar hyggligt med pengar, men det finns också många oberoende skepp som endast erbjuder mat och logi plus gratis resa till någon hamn utmed skeppets rutt. Många ungdomar som inte har råd att betala biljetten på ett passagerarskepp väljer att mönstra på ett fraktskepp för att ta sig runt i galaxen. Det är ett praktiskt system: man byter sitt arbete mot resan. Det betyder också att besättningen på många fraktskepp är oerfaren.

Kaptener, styrmän och ingenjörer är vanligtvis kompetenta men sällan några lysande begåvningar. Officerarna får ofta provision på fraktinkomsterna i stället för regelbunden lön. De flesta klarar sig hyggligt, ett litet fåtal blir rika. Ytterst få tjänar så mycket att de kan skaffa sig ett eget skepp.

Massfraktare använder enkla datorer. Sensorerna är begränsade, ofta inget mer än kollisionssvarnare och hypersändare. Autopiloterna är också mycket enkla; normalt kan de bara hålla skeppet på en förinställd kurs och måste justeras manuellt om man vill ändra. Eftersom de här skeppen för det



mesta håller sig till välkända rutter och civiliserade solsystem, är det många som inte har någon navigationsdator. I stället köper man koordinaterna till sitt mål från hamnmyndigheterna. Det är billigt så länge man enbart trafikerar välkända rutter. Däremot blir det dyrt om man vill ha koordinater som inte redan är kända hos myndigheterna.

De flesta massfraktare är ytterst stryktåliga och pålitliga. De hänger ihop och fungerar även efter att ha fått utstå rejäl misshandel och skador. Naturligtvis fordrar äldre modeller ständiga reparationer och justeringar. Sådan service tar tid men kostar inte så mycket eftersom reservdelarna mest är standard.

Många massfraktare byggs om för speciella ändamål. Den vanligaste ombyggnaden är till bogserare, bärgningsskepp, tankskepp till flottan, forskningsfartyg och servicefartyg för djuprymdssatelliter.

Vissa större företag håller sig med egna flottor av transportskepp, men de flesta massfraktare som nu är i drift är privatägda. Enstaka firmor har en liten flotta av skepp, men majoriteten äger endast ett skepp. Eftersom skeppen är dyra är många pantförskrivna i någon bank.

CONTAINERSKEPP

Containerskepp kallas ofta "superfraktare" och är de största kommersiella skeppen i galaxen. De är stora, långsamma och fruktansvärt dyra. Men de behövs för att frakta den galaktiska handelns väldiga mängder gods över stora avstånd.

Dessa skepp hanterar frakterna mycket effektivt därför att de endast medför containers i standardstorlek. Det är cylindriska eller lådformade behållare, de minsta är på 500 kubikmeter och lastar 1.000 ton. Kunderna lastar själva varorna i containers vid

sina fabriker och lager. Pråmar för dem därifrån till en rymdstation i omloppsbanan där de väntar på containerskeppet. När det kommer går allting mycket fort: Skeppets fraktdator vet precis vilka containers som ska lastas av, hamnens dator vet vilka som ska lastas på. Allt sker helt automatiskt med hjälp av inbyggda lastlyftare och traverser. Datorerna ser också till att lasten blir jämnt fördelad.

Snabb lastning och lossning är nödvändig, förseningar i hamn tolereras inte. Om en container inte finns på plats när skeppet ska lasta, lämnas den kvar.

Det är praktiskt taget omöjligt för besättningen på ett containerskepp att öppna en container under färden. Det går att köpa speciella containers med inbyggt miljösystem, men om lasten är bräcklig och kräver speciella anordningar för transporten brukar man välja att skicka den med ett mindre (och dyrare) skepp, där man får mer personlig service.

Superfraktare är så stora att de inte kan gå ned på planeter. De får allt underhåll ute i rymden av små servicefarkoster som kommer upp från en planet eller en rymdstation.

Containerskeppen är de stora fraktbolagens flaggskepp. Med sina starka motorer, skärmade styrkretsar och dubblerade eller tripplerade system är de mycket säkra och pålitliga. De bolag som äger containerskepp väljer sina bästa piloter och officerare att sköta dem. Besättningens löner och deras bostäder ombord är mycket bättre än på andra fraktskepp.

Liksom andra fraktskepp är containerskeppen varken bepansrade eller beväpnade. Eftersom de transporterar varor som är värda oerhört stora belopp händer det dock att de eskorteras av stridsdugliga skepp.

För det mesta går containerskeppen bara utmed välkända rutter mellan tätbefolkade planeter. Kejserliga flottan använder dem också för att transportera förnödenheter till sina flottenheter. Man vet inte om Alliansen har några containerskepp, men det förefaller osannolikt eftersom de är mycket kostbara och svåra att gömma.

PASSAGERARSKEPP

Det mest lönsamma man kan frakta är folk. Diplomater, dignitärer, handelsmän, affärsmän, vetenskapsmän och kurirer behöver färdas mellan planeterna. Med driftsäkra hypermotorer och välkända rymdrutter finns det också många som har råd att resa på semester till en annan planet. För att betjäna dessa kunder finns passagerarskepp i alla storlekar — från små skyttlar som används inom ett enda solsystem till väldiga interstellära lyxkryssare.

Rymdresor är relativt billiga, och man kan göra goda vinster, särskilt på de intensivt trafikerade rutterna. Där är konkurrensen stenhård, och små oberoende företag slås snabbt ut av de stora bolagen som kan hålla lägre priser. För att klara sig i denna bransch krävs gott affärssinne och förmåga att förutse vart folk kommer att vilja åka.

CONTAINERSKEPP

Skepp: Kuat Drive Yards Super Transport XI

Typ: stort fraktskepp

Längd: 840 meter

Besättning: 100

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 10 miljoner kubikmeter (upp till 40.000 standardcontainers) som får väga högst 25 miljoner ton. 20 lastrum, vissa med tryck- och temperaturkontroll

Förråd: 500 dagar

Hypermultiplikator: x3

Navdator: ja

Hyperreserv: ja

Hastighet: 1 T

Manöverförmåga: Noll

Beväpning: Ingen

TRANSPORTCONTAINERS AV STANDARDTYP

Längd	Höjd	Bredd	Volym
10m	10m	10m	1.000m ³
20m	10m	10m	2.000m ³
40m	20m	10m	8.000m ³

Som man kan vänta sig beror passagerarnas säkerhet, kvalitén på servicen ombord, och tidtabellens tillförlitlighet på en rad faktorer, främst biljettpriset. En del oberoende linjer kanske är billigare, men få kan erbjuda samma komfort och säkerhet som de stora bolagen. De stora passagerarskeppen är flygande hotell där man kan få alla slags delikatesser, underhållning och komfort.

Det finns tiotusentals olika typer av passagerarskepp i Imperiet. Ännu fler trafikerar den korporativa sektorn och galaxens ytterområden. Officiellt måste alla passagerarskepp följa Imperiets säkerhetsföreskrifter, som bl. a. innebär att de måste ha ett miljösystem som klarar 120 procent av normalbehovet, liksom fullständig dubblering av

alla livsnödvändiga system. Alla skepp måste ha tillräckligt många flyktkapslar eller räddningsskepp för att kunna evakuera alla ombord. Navigatörer, styrmän, maskinister och chefer måste vara ordentligt utbildade och ha giltig licens. Dessutom kräver lagen att de ska ha försäkringar som täcker alla skador de kan råka ut för till följd av kollisioner, maskinfel, kejserliga blockader, piratöverfall och naturkatastrofer.

Men i praktiken fungerar det inte riktigt så. Förvirrande och motsägelsefull lagstiftning, överlappande jurisdiktioner, invecklad transportbyråkrati, korrumperade tjänstemän och slapp övervakning gör att vilket skepp som helst kan fungera som "passagerarskepp", bara det har några stolar över. De stora bolagens linjer som går utmed välkända och ofta trafikerade ruttor brukar i regel följa bestämmelserna, men håller därför också högre priser.

ATT BOKA BILJETT

Det är relativt lätt att ta sig mellan de viktigare planeterna i Imperiet, där det finns många bolag som slåss om passagerarna. Man kan boka plats i förväg, men givetvis måste man betala vid bokningen. Vissa bolag ger rabatt om man bokar lång tid i förväg.

Vill man ta sig till avlägsna områden eller planeter dit få passagerare åker kan det vara svårare. Små passagerarskepp flyger i regel bara inom sin egen sektor, utom om de har sin bas alldeles vid sektorns gräns. Har man otur kan man bli tvungen att vänta i veckor eller månader innan det går ett skepp till den önskade destinationen, och i värsta fall blir man tvungen att chartra ett eget skepp, vilket är mycket dyrt. Det tar rätt lång tid att resa från de tätbefolkade planeterna i galaxens centrum till en planet i ytterområdena, och man blir nästan alltid tvungen att byta skepp en eller flera gånger.

Alla interstellära resor övervakas noga av planetregeringar, sektorguvernörer och kejserliga myndigheter, särskilt resor till eller från oroliga områden. Seriösa rymdbolag är noga med att följa alla restriktioner i sådana områden, eftersom överträdelser bestraffas snabbt och hårt. Små bolag är ofta mer noga med laglydnaden än de stora eftersom ett enda bötesföreläggande skulle kunna försätta dem i konkurs. Men med lite tur och arbete kan folk med tvivelaktiga papper alltid hitta någon som är villig att transportera dem — fast det kostar naturligtvis lite extra, vanligen tre gånger det normala biljettpriset!

Trots att folk med falska papper kan ta sig förbi säkerhetskontrollerna och ombord på rymdskepp, har det blivit farligare på senare tid. Allt oftare

stoppar kejserliga patruller ett skepp under resan, söker igenom det och kollar allas papper. Rebeller, brottslingar, politiskt oliktankande och andra som vill undvika myndigheterna tvingas i ökad omfattning köpa sig transport med smugglare och små oberoende fraktare. Det verkar vara säkrare än att använda förfalskade papper.

SMÅ PASSAGERARSKEPP

Passagerarskepp indelas officiellt i klasser, fast de exakta definitionerna kan variera från sektor till sektor. Nästan överallt gäller dock att "mindre passagerarskepp" (MPS) är alla skepp med hypermotorer, under 100 meters längd och som kan ta färre än 500 passagerare. Alltså kan även skyttlar och ombyggda lastpråmar räknas till denna kategori.

Alla MPS är registrerade på sin hemplanet, med tillstånd utfärdade av den kejserlige guvernören. Det betyder att varje skepp måste registreras som hemmahörande på en viss planet, och får sedan arbeta med trafik tillstånd från den guvernör som härskar över den planeten. Skeppets ägare betalar skatt för det i hemmahamnen och måste regelbundet förnya trafik tillståndet genom att betala skyhöga registreringsavgifter till guvernörens kommunikationsmyndighet. Vissa ägare registrerar sina skepp på flera planeter, så att vart de än kommer kan de påstå att de har betalat skatt någon annanstans.

Det finns också en del planeter som erbjuder låga skatter och billiga registreringsavgifter, i hopp om att tjäna pengar genom att många skepp registrerar sig där. Dessa planeters myndigheter är inte heller så noga med att övervaka efterlevnaden av säkerhetsbestämmelserna — passagerare bör akta sig!

MPS klassas antingen som oberoende eller som linjetrafikerande fartyg. Större bolag har regelbunden trafik utmed vissa linjer. Skepp i sådan linjetrafik är pålitliga och komforten är tolerabel men knappast extrem. Resorna tar i regel ett par dagar, nästan aldrig mer än ett par veckor, så skeppen behöver inte medföra särskilt avancerade miljösystem eller rekreationsmöjligheter. I regel finns det en liten avdelning förstaklass även på vanliga MPS, där servicen och utrymmena är bättre.

Oberoende MPS flyger i regel dit passagerarna vill åka, och skaffar nya kunder där. Kvaliteten på miljösystem och rekreationsmöjligheter varierar kraftigt från skepp till skepp.

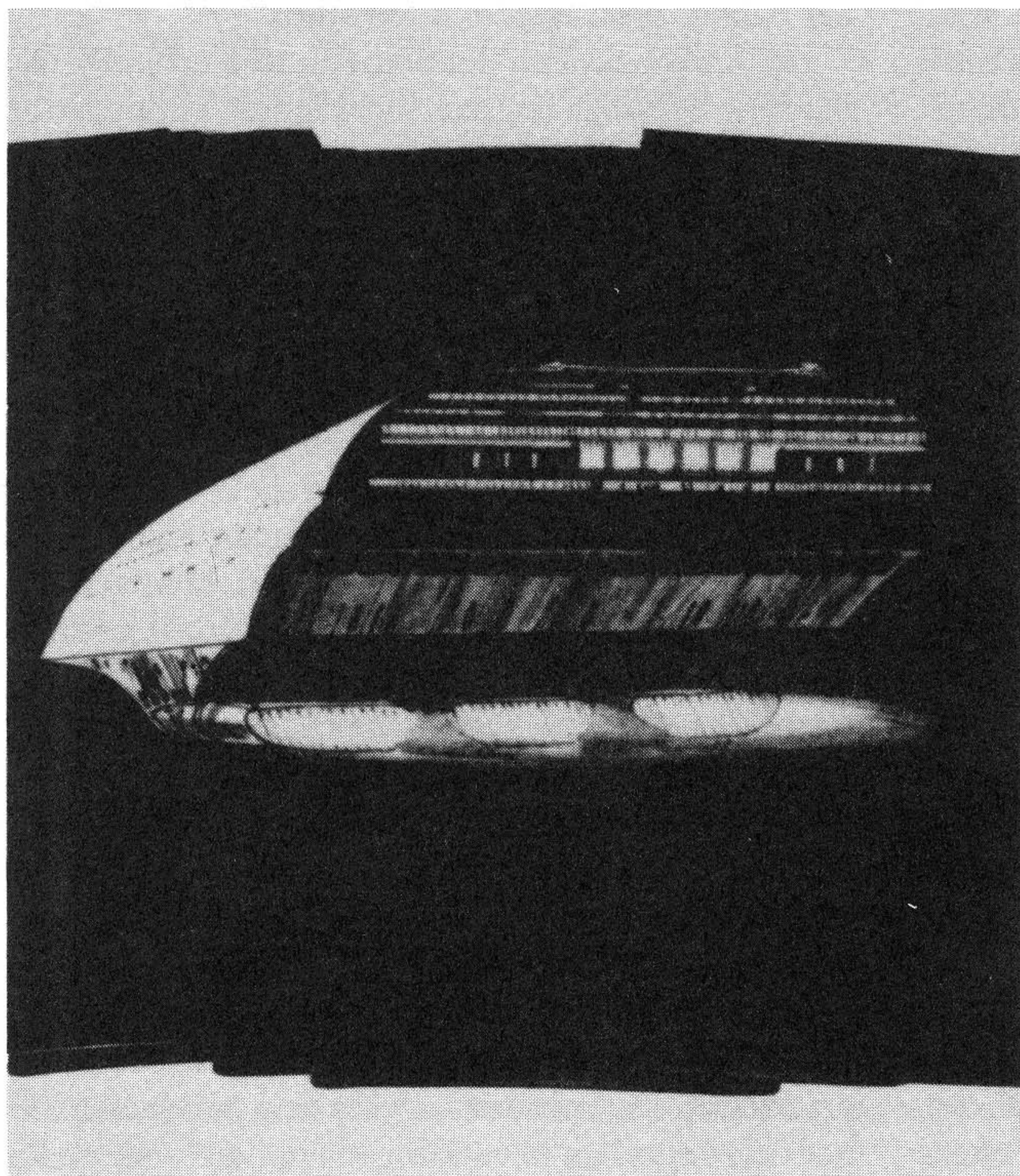
Många MPS är utrustade med något slags energisköld, men få har vapen. Därför är de sårbara för piratanfall. Det som kan skydda dem är deras snabbhet och kejserliga bevakningsskepp, men det räcker

inte alltid till i de yttre områdena. Det händer också att rebellerna stoppar passagerarskepp, t. ex. för att kidnappa kejserliga tjänstemän, erbjuda passagerarna möjlighet att ansluta sig till Alliansen, eller stjäla kejserlig kurirpost. Trots detta är de kejserliga guvernörerna mycket tveksamma till att låta passagerarskepp föra tunga vapen, eftersom det är svårt att hålla koll på vart vapnen tar vägen. Passagerarna föredrar antagligen ändå att bli rånade av pirater framför att bli sprängda i en strid mellan rymdskepp. Att låta privata skepp beväpna sig vore också detsamma som att medge att Imperiet inte klarar av att beskydda sina medborgare.

LYXKRYSSARE

Lyxkryssare är väldiga passagerarskepp som erbjuder skön och säker transport, perfekt service, överdådig mat och underhållning i galaktisk klass. Biljettpriset? Mer än de flesta tjänar under sin livstid. Endast en liten elit av rika har råd att resa på en lyxkryssning, men eftersom det finns triljoner människor och xenomorfer i galaxen är det ändå ett ganska stort antal som har råd, och lyxkryssarna är fullbokade året om, ofta långt i förväg.

Ekonomiska orsaker gör att de flesta större passagerarskepp är lyxkryssare (klassifikationen "lyxkryssare" inkluderar alla civila skepp som är längre än 100 meter och tar fler än 250 passagerare). Trots att de är större tar lyxkryssarna ofta färre passagerare än MPS, eftersom de har större utrymmen för rekreation och underhållning.



BILJETTPRISER

Lyxkryssare	från 1.000 krediter
Enklare kryssare	500 krediter
Färja	100 krediter
Chartrat skepp	från 10.000 krediter

Multiplitera kostnaden med:

Livligt trafikerad rutt	x1
Vanlig rutt	x2
Lite trafikerad rutt	x3
Ovanlig rutt	x5
"Du skulle <i>vart?</i> "	x?
(endast chartrade skepp)	

LYXKRYSSARE

Skepp: *Lady of Mindor*

Typ: Exklusivt kryssningsfartyg

Längd: 310 meter

Besättning: 117 (12 officerare, 24 besättningsmän, 81 tjänare)

Passagerare: 600

Lastförmåga: 1.000 kubikmeter

Förråd: 300 dagar

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T+1

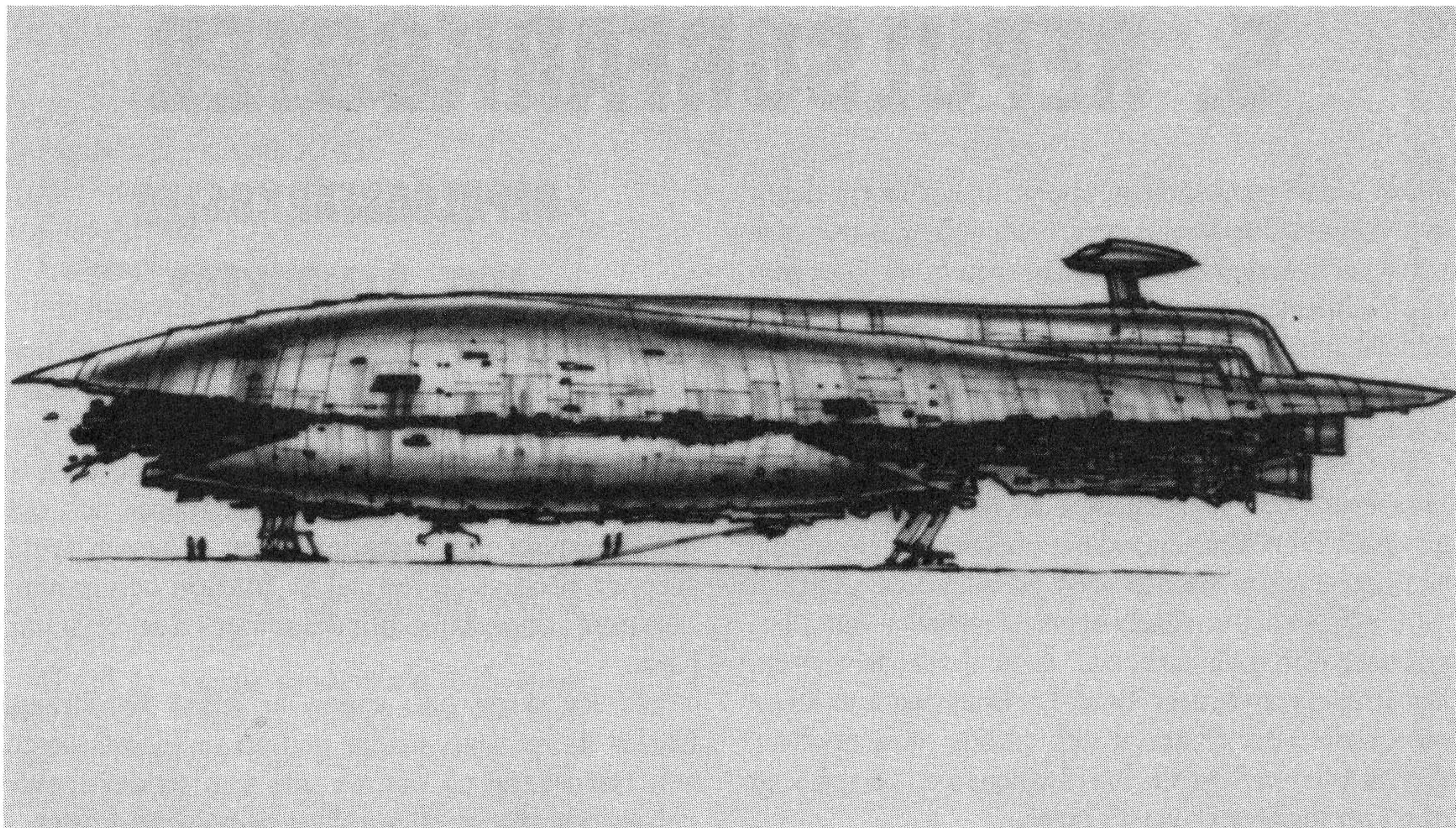
Manöverförmåga: noll

Beväpning:

Fyra dubbla laserkanoner
(parallell eld-givning)

Eldledning: 1T

Sammanlagd skada: 4T



ALLIANSENS TRANSPORTSKEPP

Rebellernas baser och flottstyrkor behöver ständig tillförsel av mat, bränsle, ammunition och vapen, reservdelar, maskiner, medicin och olika råvaror. Alliansen behöver också transportskepp för att flytta trupper och annan personal, och i för att evakuera baser i nödlägen.

Rebellernas transportflotta består av en mycket brokig samling ombyggda och modifierade skepp. Många av dem var från början passagerarskepp, men har befriats från lyxsviter och nöjesutrustning och i stället utrustats med stuverimaskiner och lastrum. De egentliga transportskeppen har kommit i Alliansens händer ett eller två i taget, när besättningarna gått över till rebellernas sida. Flera besättningar hoppade av från Kejsarliga Flottan och tog med sig sina förrådskepp. Ett fåtal transportskepp har erövrats i strid, från pirater eller kejsarliga konvojer.

Alliansen har många små transportskepp och fördrar ofta sådana framför större fordon eftersom få av deras hamnar är tillräckligt stora för att ta emot verkligt stora fraktskepp. Mindre skepp är också lättare att dölja, enklare och billigare att reparera.

Trots en ständig brist på transportskepp bygger man knappast några egna sådana. De varv som finns i Alliansens områden koncentrerar sig på att framställa stridande skepp, eftersom det är mycket svårare

att komma över sådana på andra sätt. Samtidigt har många besättningar på fraktskeppen byggt om sina fartyg och ökat deras hastighet, räckvidd och lastkapacitet.

Med få undantag är rebellernas transportskepp helt obeväpnade. De förlitar sig på list och hemlighetsmakeri för att komma dit de ska, och skyddas av jaktskepp när så behövs. Alliansen har inte råd att montera kanoner på fraktskepp — vapnen behövs på de stridande skeppen.

Men många av transportskeppen är utrustade med motmedel mot sensorer för att kunna gömma sig. De flesta har både energisköldar och avancerade navigationsdatorer, eftersom de ofta färdas ensamma genom okända områden. De skepp som inte har sådana defensiva system och överlägsna navigationsdatorer färdas för det mesta tillsammans med sådana som har det.

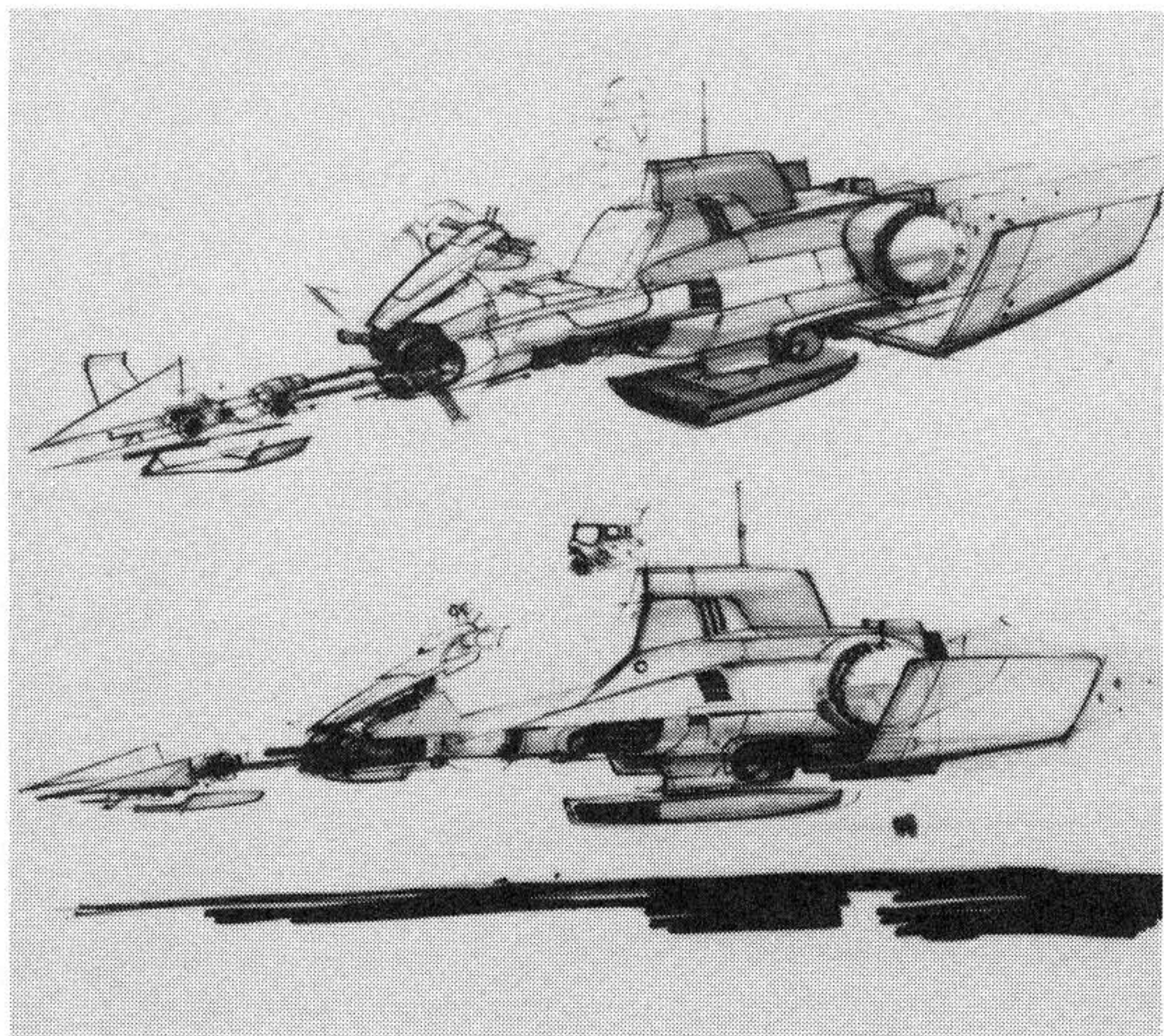
Ett fåtal av Alliansens transportskepp har byggts om för speciella ändamål. Några små skepp (i regel lätta fraktskepp av standardtyp) har utrustats med instrument för precisionsflygning för att kunna släppa ned eller plocka upp kommandogrupper och spioner, eller utrustning för sådana. Särskilda tankskepp följer med när jaktskepp ska ut på uppdrag långt från sin bas. De kan ladda jaktskeppen med både bränsle och ammunition ute i rymden, och ökar deras räckvidd drastiskt. Andra skepp har byggts om till sjukhus eller bostäder för xenomorfer som måste ha en särskild miljö, eller för att användas som fjärrstyrda mål vid skjutövningar.

5. REPULSORFARKOSTER

Ända sedan repulsorerna uppfanns har större delen av flyget använt denna rena, tysta och effektiva motortyp. Tillverkarna säger att primitiva motorer som explosionsmotorer och atomdrift är helt omoderna. Sådana motorer går fortfarande att få tag på, men en överväldigande majoritet av alla atmosfäriska transporter sköts av farkoster med repulsordrift.

Repulsorer bildar ett kraftfält som motverkar gravitationen och får farkoster att sväva. Repulsorer används även som sekundära motorer på rymdskepp som behöver kunna gå ned på planeter. Antalet möjliga sätt att använda repulsorer tycks vara obegränsat, och nya farkoster med detta drivsystem konstrueras oavbrutet. En del är knappast mer än en motor med en förarstol och färdas nära marken. Andra är stora flygande lyxvåningar som kan gå högt upp i atmosfärens översta lager.

Men det som gjort repulsorerna så framgångsrika är deras anpasslighet. De kan byggas för att använda ett stort antal olika bränslen, vilket gör dem användbara över hela galaxen. Bränslet varierar lika mycket som typerna av fordon, och beror till största delen på lokala resurser och teknologi. Solenergi, kolväten, fission och fusionsenergi är de vanligaste tillgängliga bränslesystemen.



REPULSORFARKOSTER

MOT RYMDSKEPP

I *Stjärnornas Krig: Rollspelet* kan det hända att man behöver jämföra tämningsnoteringar för rymdskepp och repulsorfarkoster. Visserligen är deras *hastighet* och *manöverförmåga* egentligen inte jämförbara eftersom rymdskeppen är mycket snabbare och mer manövrerbara ute i rymden. Men eftersom rymdskeppen hindras en hel del av friktion och gravitation nere i atmosfären blir deras värden ändå jämförbara.

TN för skrov och vapen är också jämförbara. Därför sköter man strider mellan repulsorfarkoster och rymdskepp på samma sätt som strider mellan enbart rymdskepp eller enbart repulsorfarkoster.

REPULSORFARKOSTER

MOT PERSONER

Repulsorfarkoster följer samma regler som rymdskepp när de anfaller personer på marken (se sidan B55-B56 i *Stjärnornas Krig: Rollspelet*). Det vill säga att farkostens vapen-TN fördubblas när vapnen avfyras mot markmål, laserpistoler gör bara 1T i skada mot farkosten, o. s. v.

FRÄSARE

Fräsare är ett gemensamt namn på alla lätta markfordon som går med repulsordrift. Många använder också turbinmotorer för att få extra fart. Dessa farkoster svävar ungefär en meter ovanför marken och kan nå hastigheter upp emot 250 kilometer i timmen; en del nyare modeller går ännu fortare. Detta är det vanligaste fordonet för persontransporter på marken.

De flesta tillverkare gör flera olika modeller, men bland de populäraste är Bepin Motors "Void-Spider TX-3", Ubrikkian 9000 Z001, Mobquet Deluxe och den nya SoroSuub XP-38. De ser alla olika ut, från den klotformiga Ubrikkian till den raketformade Mobquet. Det finns både en-, två- och femsitsiga modeller. Många är utrustade med farthållare, auto-

LANDFRÄSARE

Modell: SoroSuub XP-38

Besättning: 1

Passagerare: 1

Lastkapacitet: 10 kg

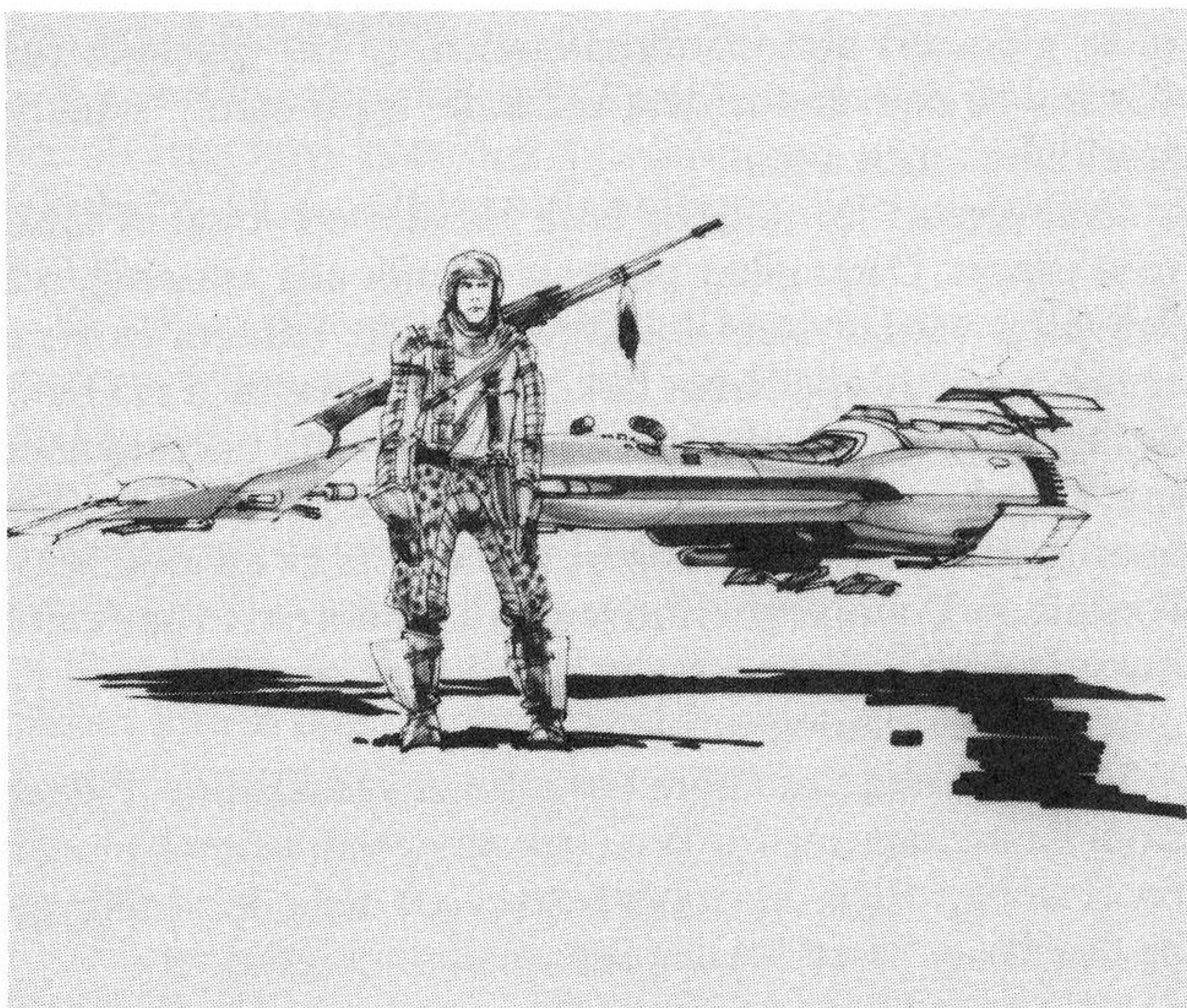
Hastighetsnotering: 2T

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 2T

Vapen: inga

Max flyghöjd: 2 meter



pilot och Wengel kommunikations- och underhållningssystem. Det finns ett överflöd av andra tillbehör.

XP-38 är dagens modernaste och mest efterfrågade fräsare. Den når hastigheter runt 320 km/tim, kan variera höjden från noll till två meter och kan förses med sensorer. Autopiloten sitter baktill och är utformad så att den ser ut som en astromekrobot typ R2. Tillsammans med de skålade stolarna och den avancerade instrumentpanelen ger det, påstår reklamen, "samma känsla som att flyga ett jaktskepp."

Vissa tillverkare kallar sina repulsorfar-koster "sväware" eller "flytare", men det är samma sak som fräsare. Lokala polismyndigheter och Alliansen monterar pansarplåt och laserkanoner på sådana här fordon och använder dem som bevaknings- eller lätta attackfordon. Men fräsare är mer lämpade för persontransporter eller som sportfordon.

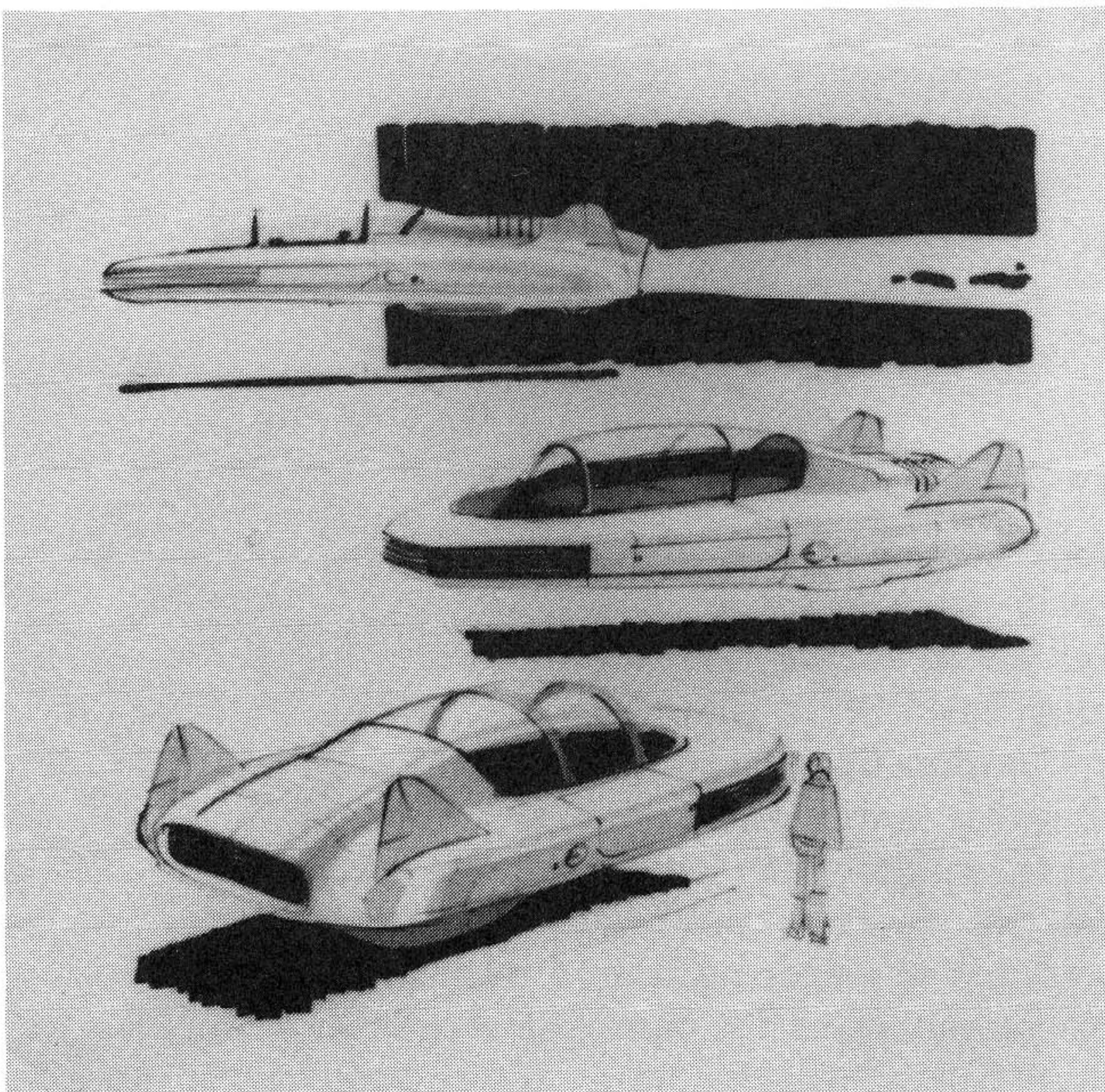
FLYGFRÄSARE

Flygfräsare är små, kilformade repulsorfar-koster som kan flyga på höjder upp till 250 kilometer och med hastigheter upp till 900 km/tim. De populäraste modellerna tillverkas av Incom: T-47 Flygfräsare och T-16 Skyhopper.

Fart och manöverförmåga är vad kunderna sätter högst värde på. Man använder mekaniska roder för att bromsa och styra. Den aerodynamiska utformningen gör att man kan svänga utan att minska farten. Därför är flygfräsare nästan omöjliga att spåra med kursberäknande sensorer.

T-16 Skyhopper har förutom repulsorerna även jonmotorer med efterbrännkammare, vilket gör den extra snabb (1200 km/tim) och låter den stiga mycket högt. Många blivande jaktpiloter tränar i T-16 eftersom den uppför sig ungefär som en X-vinge.

Flygfräsare köps mest som sportfordon eller transport för familjen. Ungdomar är särskilt förtjusta i flygfräsare, och många bygger om dem till "hot rods". Men persontransporter och nöjesåkning är inte de enda användningsområdena för dessa mångsidiga fordon.



Lokala milisgrupper, polismyndigheter och Alliansen beväpnar sina flygfräsare för militärt bruk. Alliansen har utvecklat ett system för att snabbt kunna anpassa flygfräsare till olika planeters atmosfärförhållanden, t. ex. glaciärer och öknar. När man ändrat dem kallas de "snöfräsare", "sandfräsare" eller något annat.

Ombyggnad för militärt bruk betyder att fräsaren förses med pansar. Dammfilter placeras framför alla luftintag, och kyl- eller värmesystem installeras för att hantera extrema temperaturer. Rebellernas farkoster beväpnas med två framåtriktade tunga laserkanoner och en kraftig harpункanon som kan skjuta ut och fästa en mycket stark bogserlina. Det vanliga förarutrymmet tas bort och ersätts av en modifierad cockpit av Y-vingetyp. Därigenom får piloterna välbekanta instrument och kontroller och kan flyga speedern med ett minimum av träning.

Vissa militära flygfräsare har två mans besättning. Piloten sitter längst fram, med en skytt bakom sig som sköter kanonerna. Snabba, rörliga och tungt bestyckade utgör dessa ombyggda flygfräsare basen i Alliansens markstridsfarkoster.

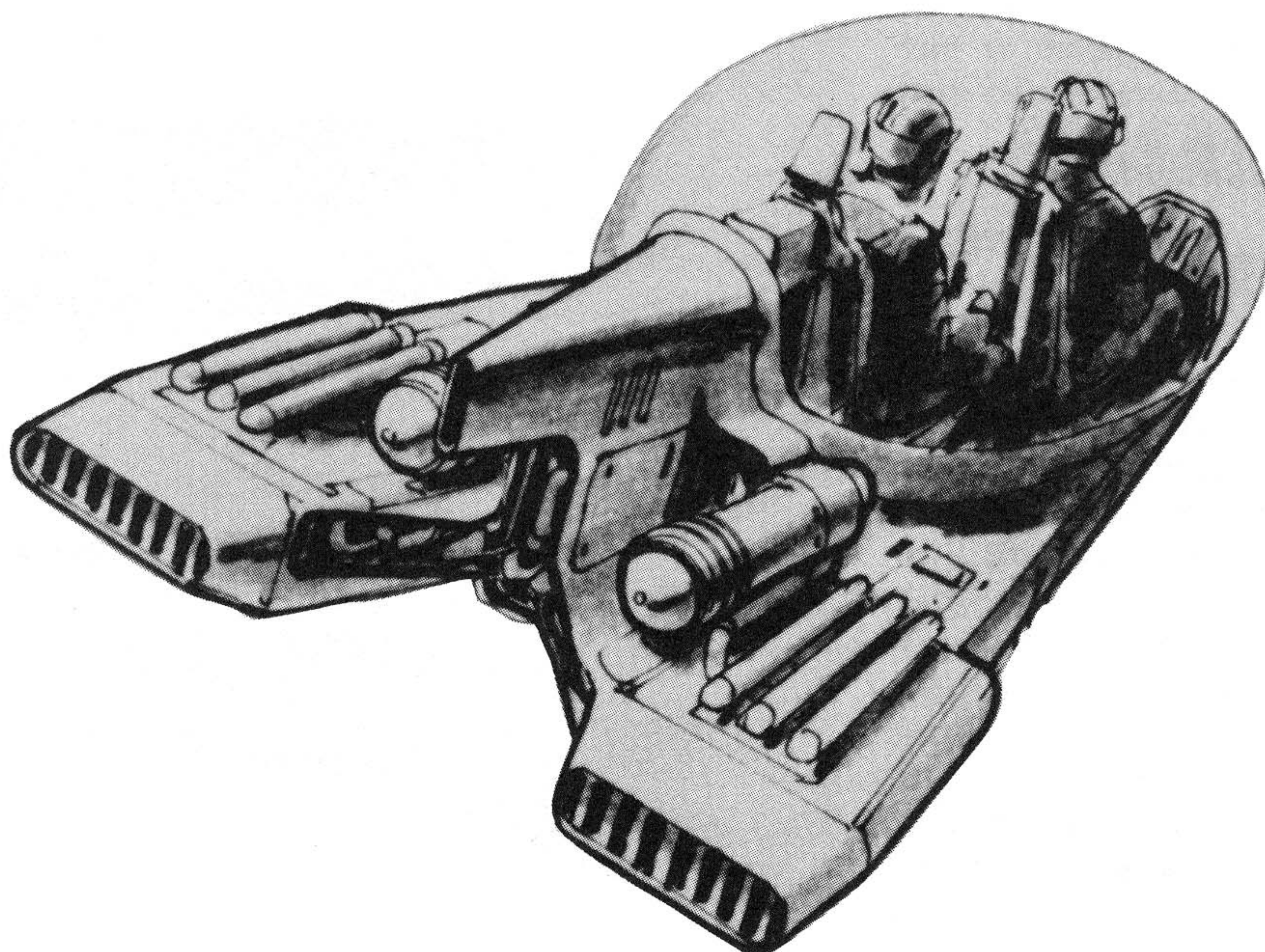
MOLNKÄRROR

Molnkärror är atmosfäriska flygfarkoster som har både repulsorer och jonmotorer. De flesta är konstruerade så att piloten och passageraren sitter i separata kabiner på var sin sida om motoraggregatet. Högsta marschfart är 1500 km/ tim, maximal höjd cirka 250 km, beroende på planetens dragningskraft.

FLYGFRÄSARE

Modell: Incom T-47
Besättning: 1
Passagerare: 1
Lastkapacitet: 10 kg
Hastighetsnotering: 3T
Manöverförmåga: 3T
Skrov: 2T
Vapen: inga
Max flyghöjd: 250 km

Modell: Alliansens Stridsfräsare
Besättning: 2
Passagerare: inga
Lastkapacitet: 10 kg
Hastighetsnotering: 3T+2
Manöverförmåga: 3T
Skrov: 3T
Vapen:
Dubbel laserkanon (parallell eldgivning)
Eldledning: 2T
Sammanlagd skada: 4T
Harpunkanon
Eldledning: 2T
Skada: 3T eller ingen om bogservajer och fusionsskiva används
Max flyghöjd: 175 km



MOLNKÄRRA

Modell: Bepin Motors Storm IV

Besättning: 1

Passagerare: 1

Lastkapacitet: 10 kg

Hastighetsnotering: 3T

Manöverförmåga: 2T+2

Skrov: 1T

Vapen: (endast polisversionen)

Dubbel laserkanon (parallell eldgivning)

Eldledning: 1T

Sammanlagd skada: 1T+2

Max flyghöjd: 250 km

med två kabiner gör molnkärrorna mycket lämpade för t. ex. trafikövervakning. Modeller som används för bevakning är i regel utrustade med fast monterade, framtåtriktade laserkanoner, en på varje kabin.

Bepin Motors molnkärror drivs av en Quadex Kyromaster, en miniatyrversion av den jonmotor som sitter i B-vingade jaktskepp. Motorn sitter helt oinkapslad för att få maximal kylning.

På många planeter används molnkärror för att övervaka trafiken, lotsa större fordon till landningsplatser och göra stickprov på inkommande transporter för att kolla om där finns smuggelgods eller mynocker. Det enda område där molnkärror inte används är i strid. De är mycket sårbara för lasereld, och svåra att bepansra. För militärt bruk skulle de behöva förses med starkare motorer, men konstruktionen tillåter inte så omfattande förändringar.

SEGELJAKT

Modell: Ubrikkian Lyx

Besättning: 26

Passagerare: 500

Lastkapacitet: 2.000 ton

Hastighetsnotering: 1T

Manöverförmåga: 0

Skrov: 2T

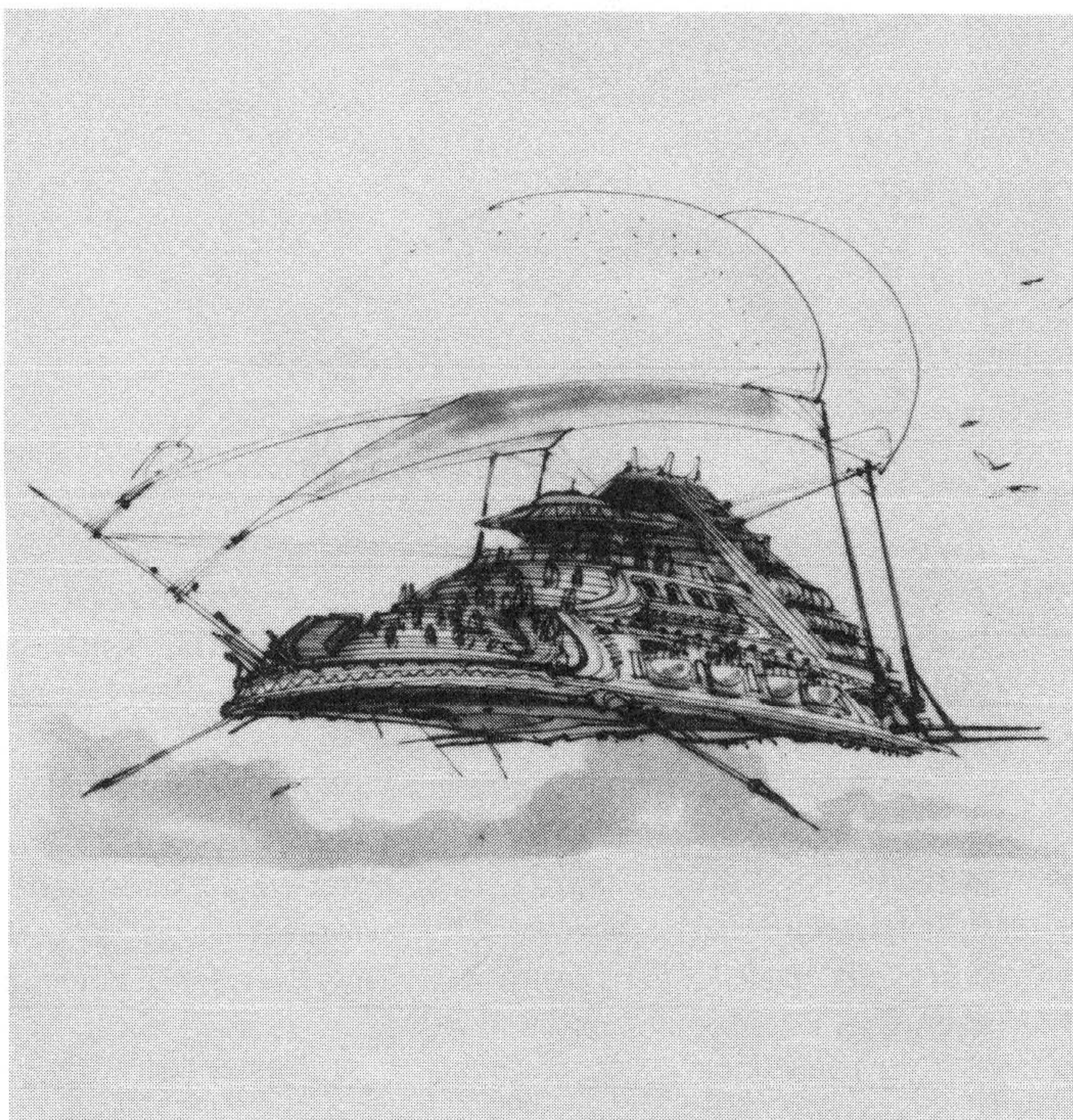
Vapen:

Tung laserkanon

Eldledning: 1T

Skada: 3T

Max flyghöjd: 10 meter



SEGELJAKTER

Segeljakter är väldiga farkoster som hålls flygande med repulsorer och använder segel för att färdas över stora, platta områden. Med motorer kan de uppnå hastigheter på 100 km/tim och har en högsta flyghöjd på ungefär 10 meter. Med enbart segel kan de nå en hastighet på cirka 30 km/tim.

De flesta segeljakter är lyxfarkoster, ett slags svävande hotell som glider fram över hav, öknar och glaciärer lastade med turister. Resebyrån Galaxy Tours är kända för sina semesterresor med segeljakt. Men sådana resor är rätt dyra, och det är mest välbärgade affärsmän och högre tjänstemän som har råd med dem.

GONDOL

Modell: Ubrikkian Bantha II

Besättning: 1

Passagerare: 16

Lastkapacitet: 120 ton

Hastighetsnotering: 1T

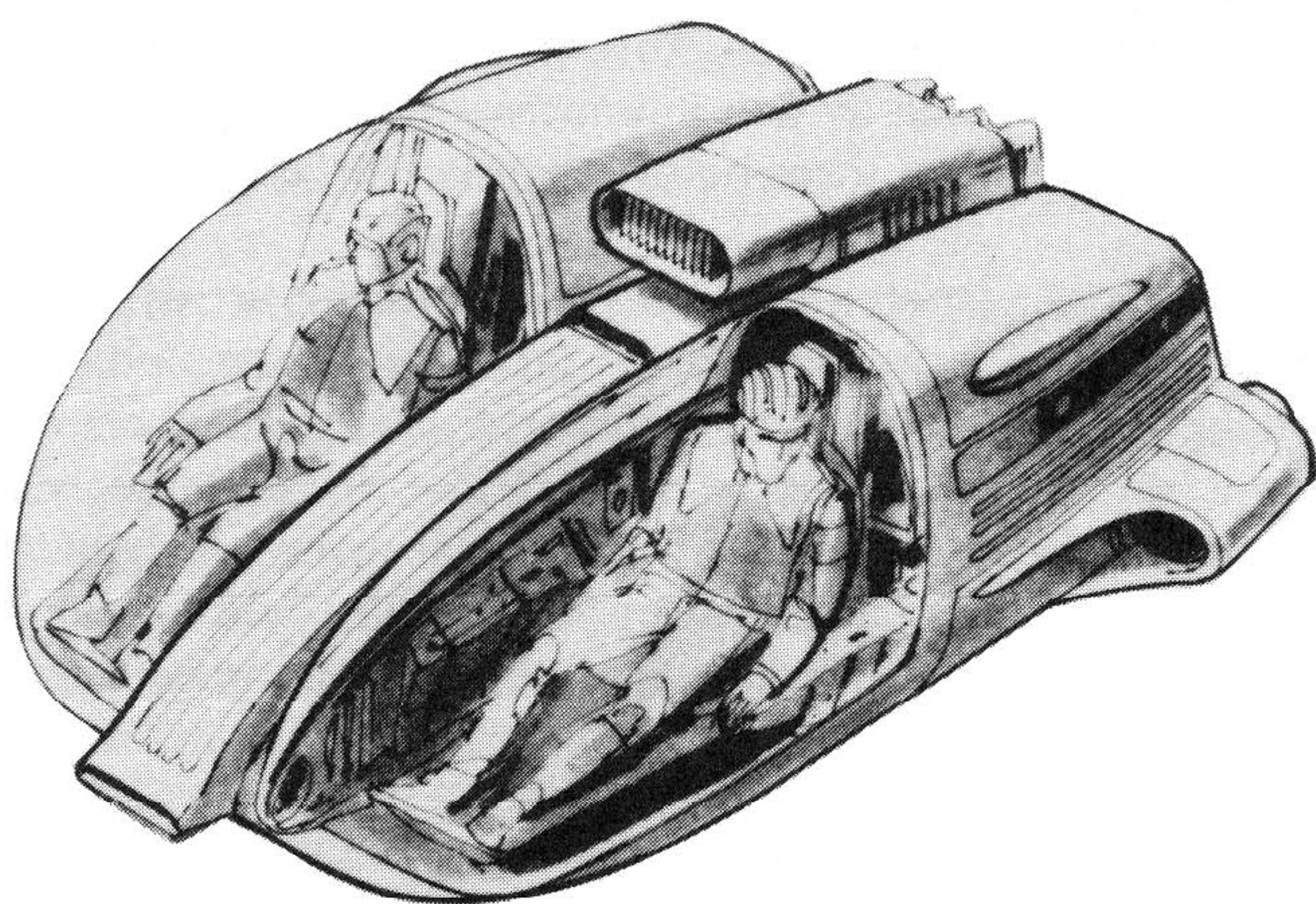
Manöverförmåga: 0

Skrov: 1T

Vapen: inga

Max flyghöjd: 50 meter

Bepin Motors är den största tillverkaren av molnkärror. De gör en komplett serie av olika utföranden: nöjesfordon, familjetransport, lufttaxi och övervakningsfordon. Flygenskaperna påminner om B-vingade jaktskepp. Den höga toppfarten och utförandet



GONDOLER

En gondol är ett tio meter långt repulsordrivet fordon som mest används för godstransporter. De når hastigheter på 250 km/tim och en höjd av upp till 50 meter (beroende på planeten). Öppna gondoler styrs av en man som sitter i aktern och därmed har full sikt över lasten.

Gondoler är så lättmanövrerade att även arbetsrobotar kan sköta dem. De används ungefär som vi på jorden använder lastbilar. För lossning och lastning finns två elektromagnetiska lyftare. Gondoler kan också byggas om för passagerartrafik och rymmer då 16 personer plus bagage. Gondoler används även som livbåtar och understödsfordon på segeljakter.

REPPSCOOTER

Från början var det tänkt att reppscootrar, eller repphojar, som de även kallas, skulle vara billiga, lågflygande enmansfordon. Men de blev så populära att de snabbt tog över en stor del av marknaden för repulsorfarkoster. Idag är det få modeller som stämmer med den "billiga" urtypen. Stora, snabba, dyra modeller är regel snarare än undantag.

En reppscooter är ett lätt och snabbt fordon som kan ta en eller två passagerare. Det finns många olika fabrikat och modeller, från små shoppingmodeller till bepansrade militära typer. Benämningen scooter eller hoj varierar beroende på fabrikat.

REPPSCOOTER

Modell: Aratech 74-X Militär

Besättning: 1

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 3 kg (personlig utrustning)

Hastighetsnotering: 4T

Manöverförmåga: 3T+2

Skrov: 2T

Vapen:

Laserkanon

Eldledning: 2T

Skada: 3T

Max flyghöjd: 25 meter

Modell: Ikas-Adno Starhawk

Besättning: 1

Passagerare: 1

Lastkapacitet: 3 kg

Hastighetsnotering: 3T

Manöverförmåga: 3T

Skrov: 1T

Vapen: inga

Max flyghöjd: 10 meter

Just nu är de populäraste fabrikaten Aratech, Ikas-Adno och Mobquet. Alla tillverkar en komplett serie maskiner för alla tänkbara ändamål. Reppscootrar är mindre än hökar men starkare än molnkärror. De går inte särskilt högt, men fort. Hög toppfart och god manöverförmåga på låg höjd är det kunderna vill ha. Scootrarna är små och tar sig lätt fram i de flesta typer av terräng.

Konstruktionen består vanligtvis av en motor som är monterad baktill, med en utbyggnad framtill för balans och styrförmåga. Föraren (och den eventuella passageraren) sitter ovanpå motorn i en särskild sadel som är försedd med säkerhetsbälte. Reglagen sitter på två handtag och i pedaler. Framtill finns roderflöjlar som påverkar riktning och höjd.

Reppscootrar går på batterier som måste laddas om efter cirka 600 kilometer, beroende på hur fort man kör. Vissa nyare modeller och de flesta militära typer har självladdande bränsleceller, men även dessa behöver tid för att bygga upp tillräcklig energi till repulsorerna.

Vanligt folk använder mest sina repp-

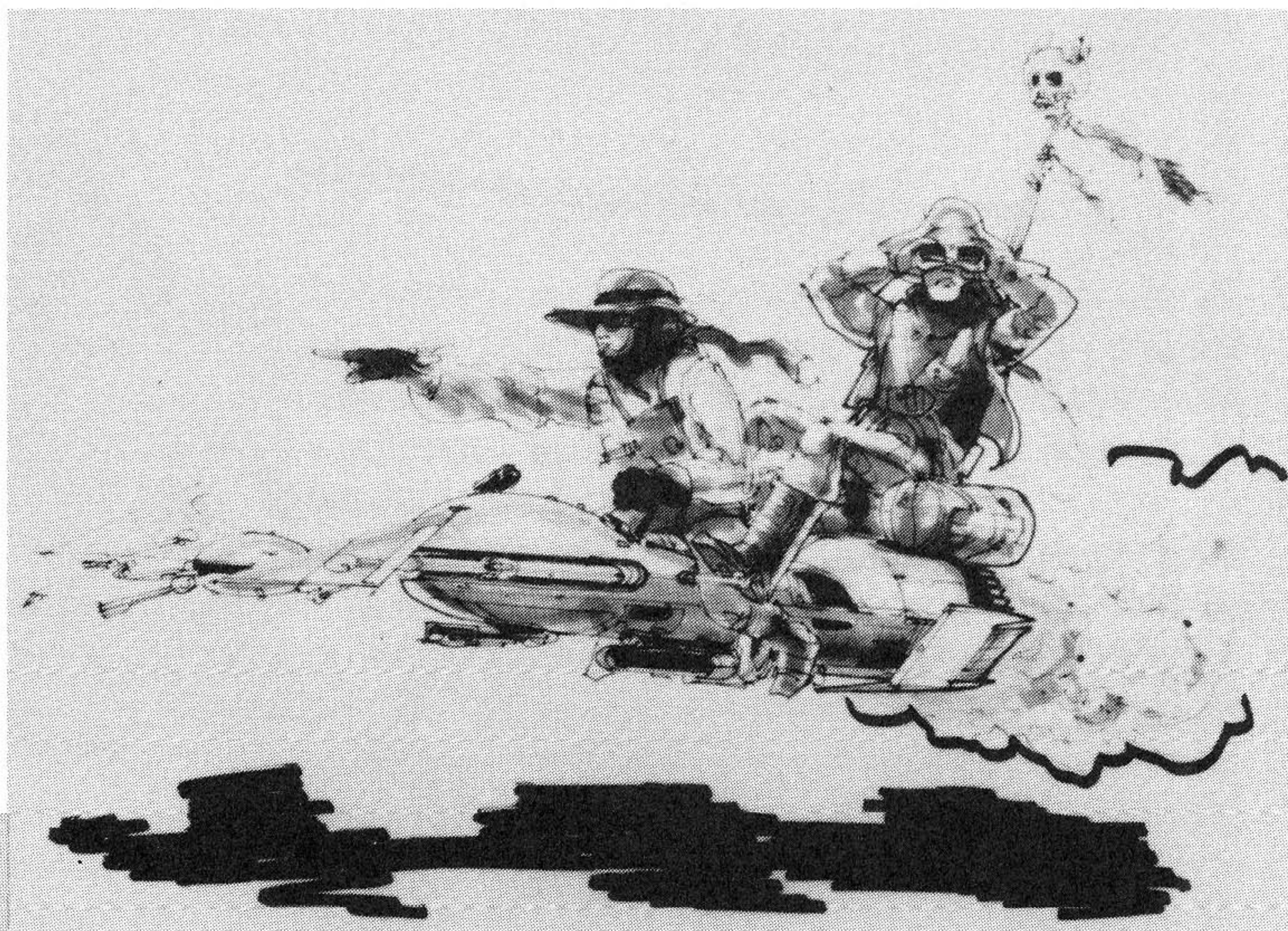
scootrar som nöjesfordon. Det är spännande att flyga fram tätt över marken och utföra häftiga manövrer som knappast går att göra med andra farkoster. De är särskilt populära på planeter med tät skog, där det är svårt för större fordon att ta sig fram.

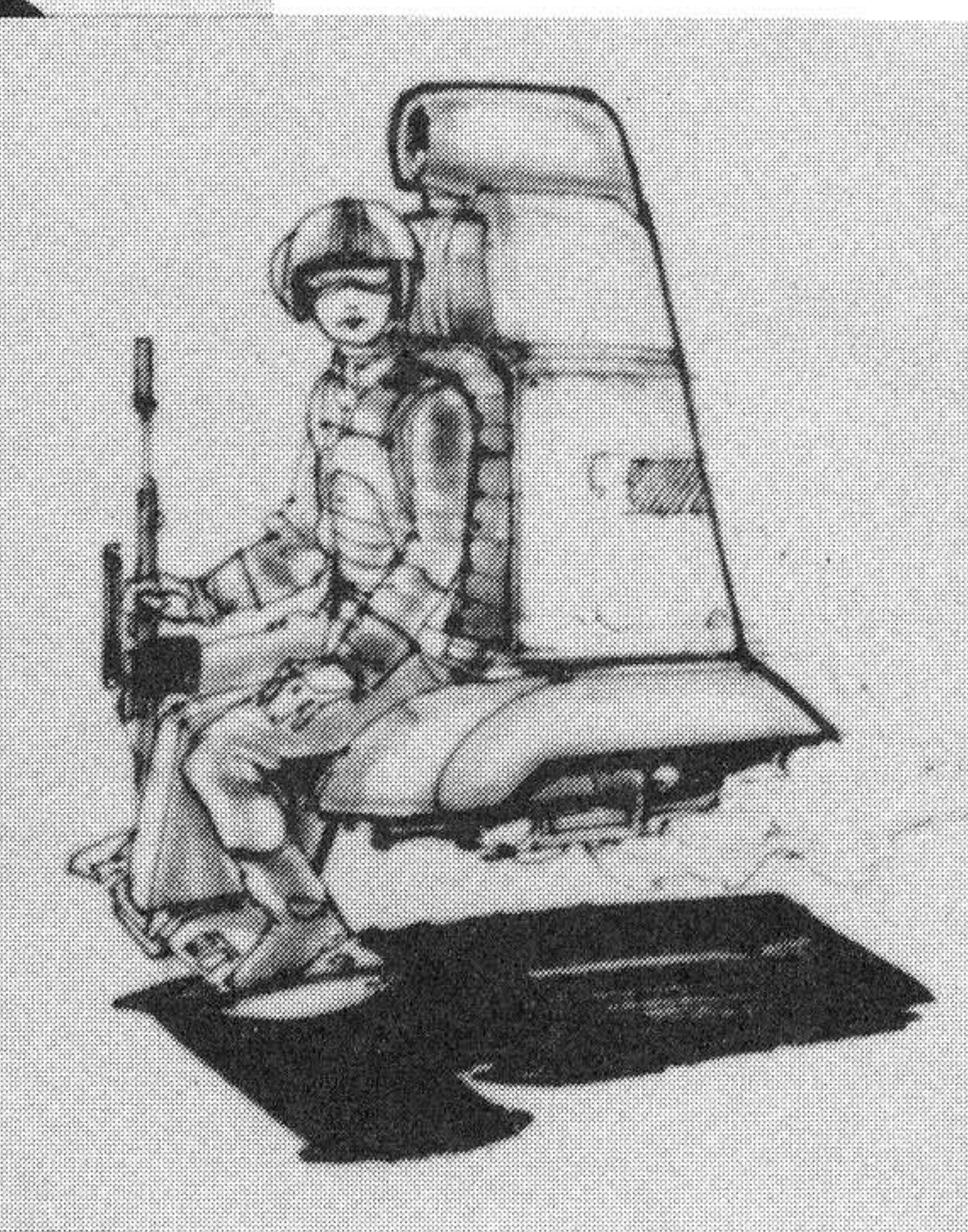
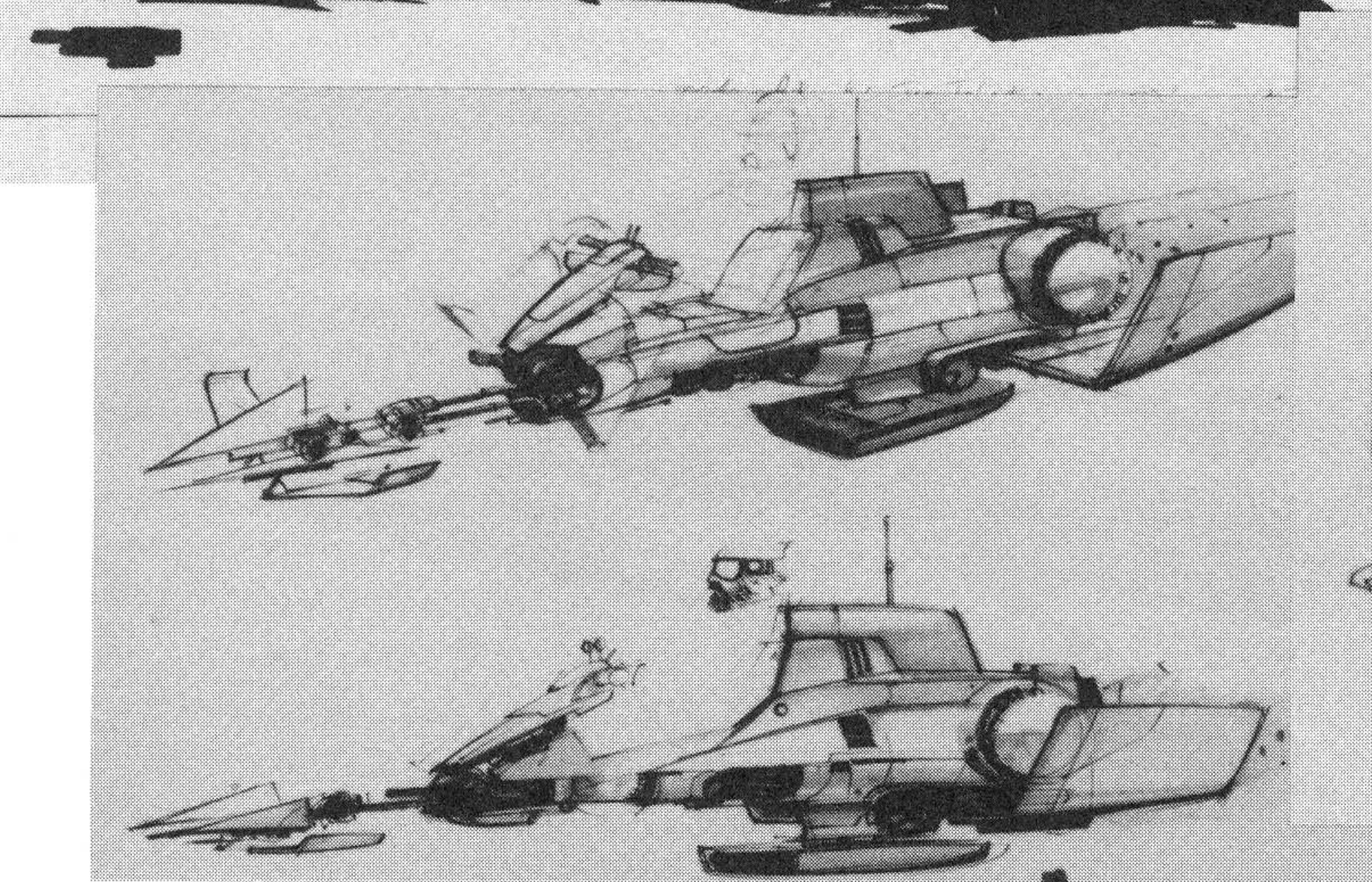
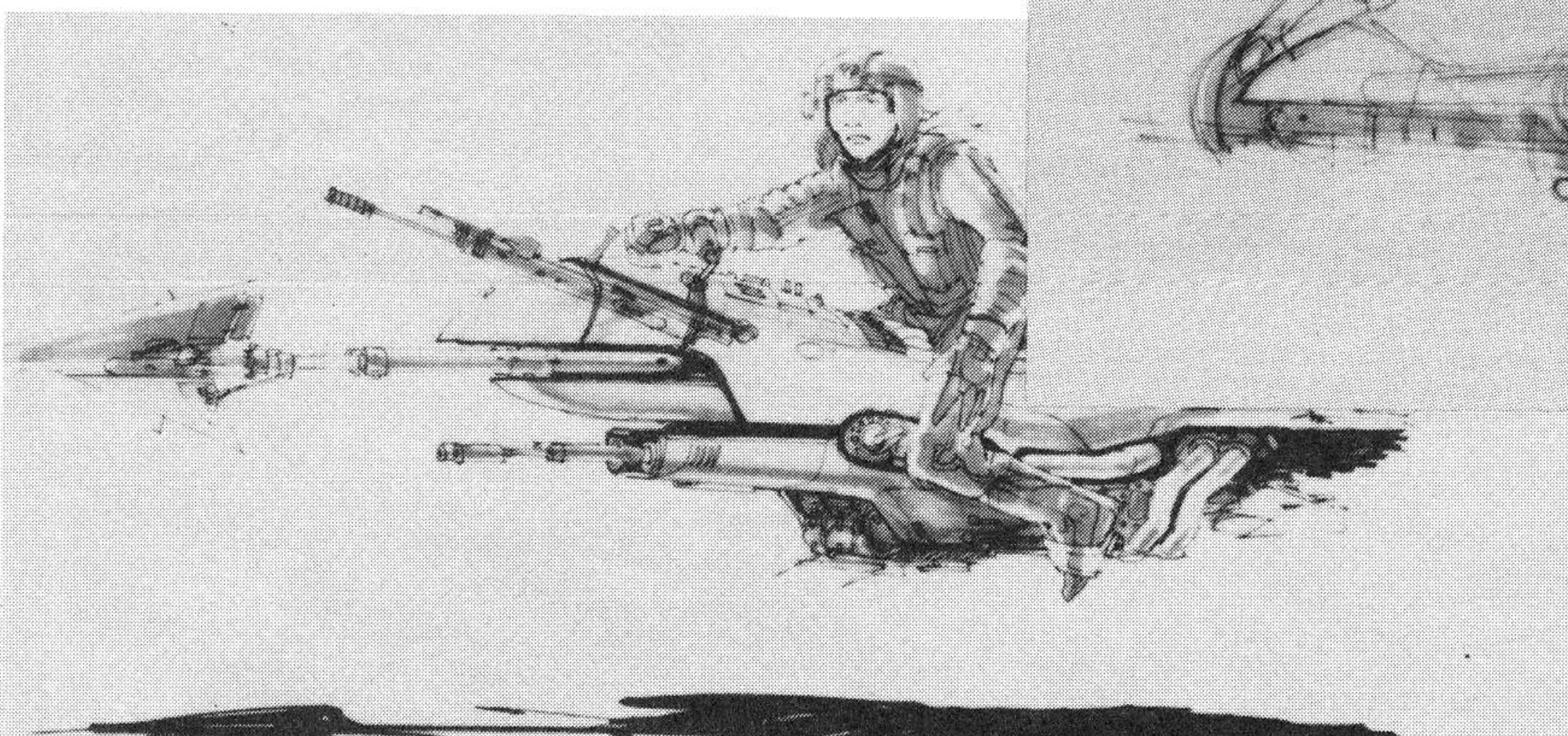
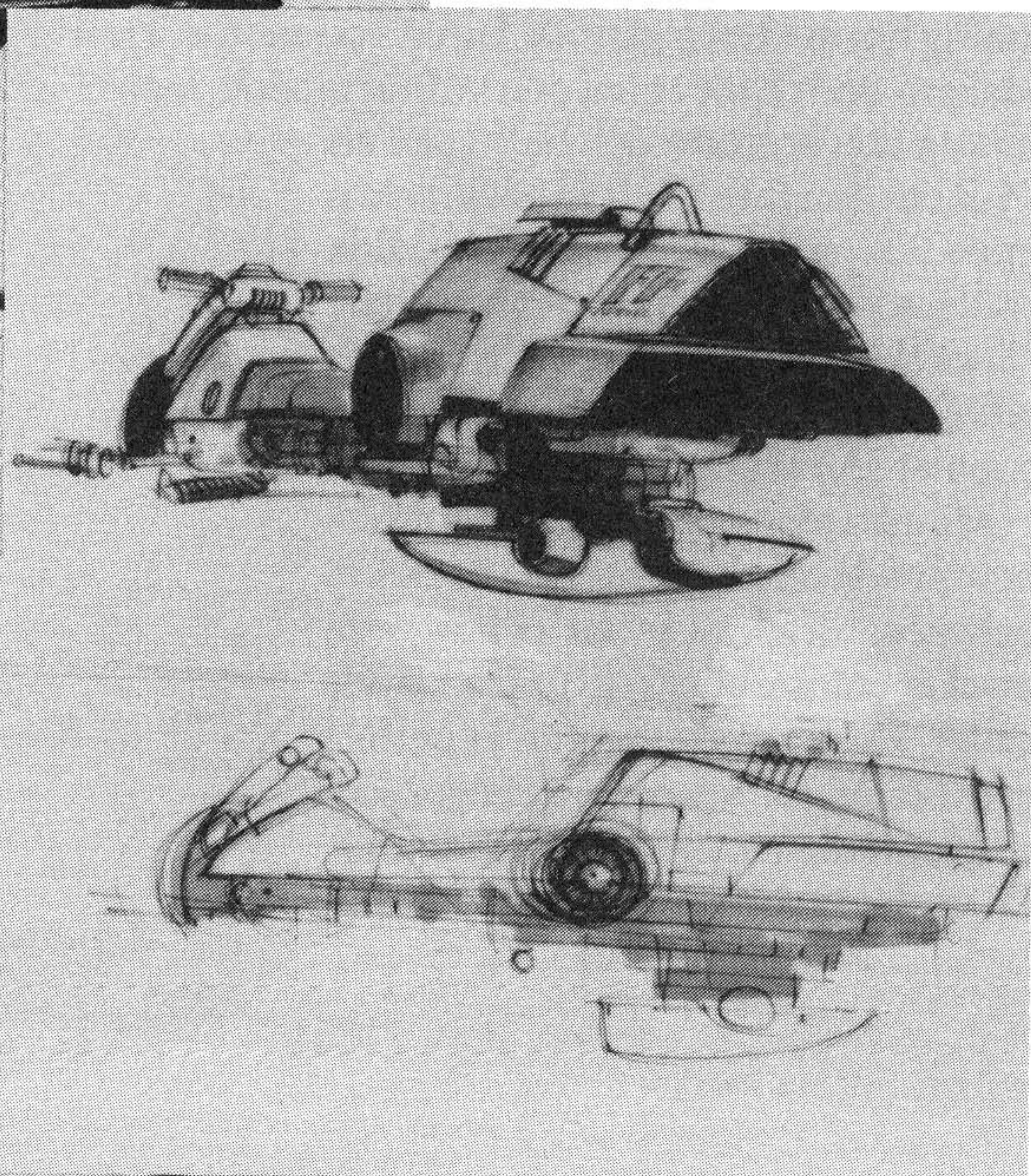
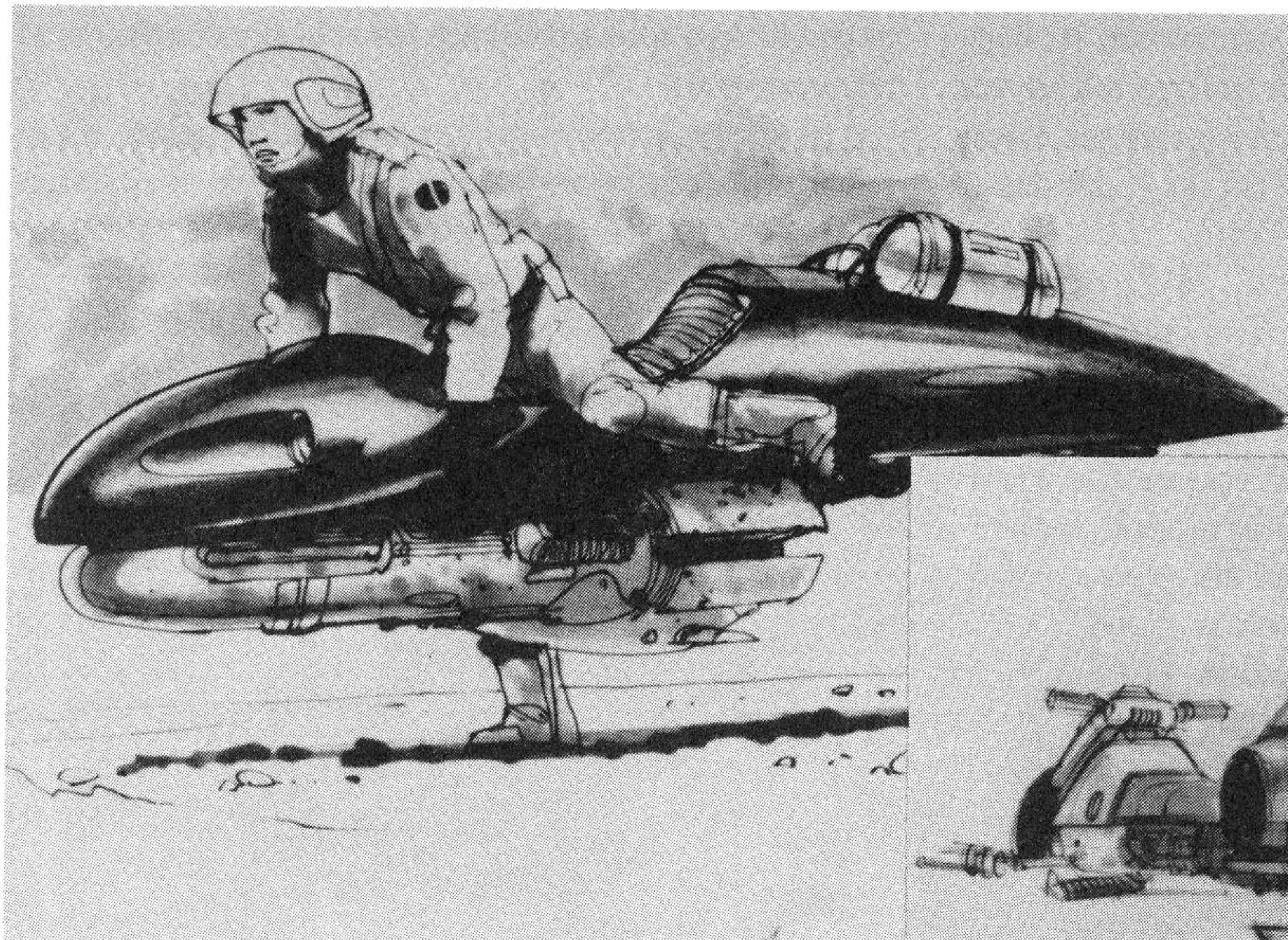
Aratech gör en militär modell, 74-Z, och den populära civila Gula Demonen. Den senare är en tvåsitsig reppscootrar med QuietLift 1400 drivsystem. Huvudkonkurrenten är Mobquet TrailMaker III, en kraftig hoj med en gigantisk TurboToo-motor. Trail-Makern finns både i civil och militär modell, men eftersom den är större och bullrigare än 74-Z har den inte blivit så populär hos imperiets spanare. Den mest sålda civila scootern är Ika's Adnos Star-Hawk. Den är smal, snabb och relativt billig, och har därför blivit mycket populär bland ungdomar.

Militära reppscootrar är för det mesta beväpnade med en liten laserkanon och bepansrade. De har också extra mycket bränsle eller självuppladdande celler. De används mest av kejserliga garnisoner för spaning, rekognoscering, ordonnanstjänst och patrullering. En särskild avdelning inom stormtrup-

perna är speciellt utbildade för rekognoscering med reppscootrar.

Lokala polismyndigheter använder också reppscootrar för liknande uppgifter samt för trafikövervakning. Men deras förare är inte lika väl tränade som militärens.





HÖKAR

Hökar är inget annat än kraftiga motorer med sittplats ovanpå. De är snabba, starkare än repphojar och mycket svårare att köra. Här har man kombinerat repulsorer med en turboenhet som ger våldsamma accelera-

HÖK

Modell: Mobquet Nebulon-Q

Besättning: 1

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 2 kg

Hastighetsnotering: 5T

Manöverförmåga: 4T

Skrov: 1T

Vapen: inga

Max flyghöjd: 350 km

tions- och fartresurser. Hastigheter på 600 km/tim och flyghöjder på 400 km är inte ovanliga.

Farkosten styrs med reglage som sitter på ett styre, ungefär som en motorcykel. Vissa funktioner styrs med fötterna via pedaler. För att hålla sig kvar i sadeln måste man ovillkorligen spänna fast sig, annars kastas man av i de häftiga manövrerna.

Höktävlingar är en populär publiksport i galaxens centrum och i de yttre sektorernas avancerade civilisationer. Det är en farlig sport, men man kan tjäna mycket pengar och framgångsrika förare blir hjältar i Imperiet. Den kanske berömdaste av alla var Ignar Ominaz, vilkens lysande karriär fick ett tragiskt slut vid mördarrobotkatastrofen på Caprioril. Sporten utövas i väldiga ku-

polformade byggnader som kallas "hökarenor" med tiotusentals sittplatser och en cirkulär flygbana med hinder, tunnlar och andrasvårigheter. Imperiet har investerat omätliga summor i att bygga hökarenor, och tävlingarna pågår nästan ständigt.

Några få laglösa banditgång i galaxens ytterområden använder hökar som symbol för sitt gäng och som transportmedel vid sina stöldräder. Hökgång som Nova Demons och de fruktade Dark Star Hellions är efterlysta av kejserliga polisen för många brott, bland annat piratverksamhet, flygrån och mord.

Eftersom de här fordonen är så riskabla och fordrar så mycket träning beslöt sig den kejserliga militären för att förse sina spanare med repphojar i stället.

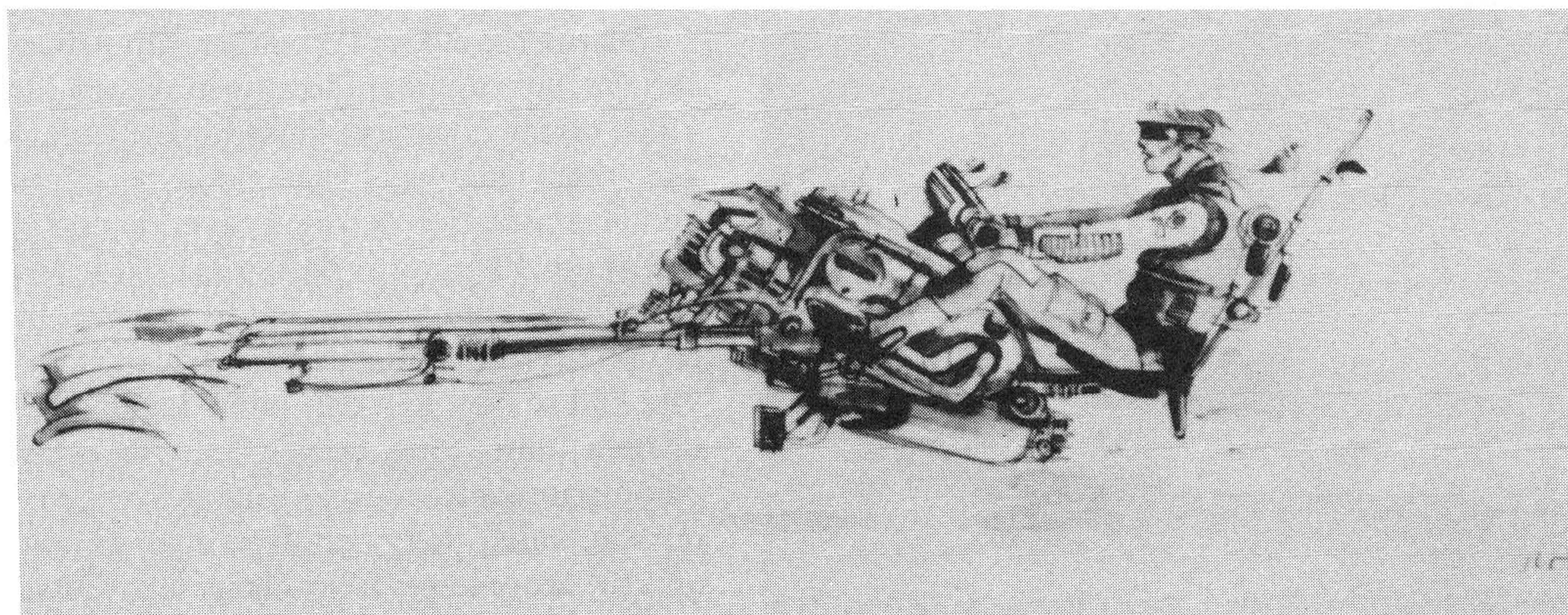
TRAFIKREGLER

I glest befolkade områden behövs inte så omfattande trafikregler. Men de är desto strängare i storstäder och andra tätbefolkade områden. Ett stort antal repulsorfarkoster som åker kors och tvärs med hög fart och på olika höjd skulle annars göra det livsfarligt att gå ut.

Systemen varierar från planet till planet. Hastighetsbegränsning på 60 km/t råder i de flesta städer. På tätbefolkade planeter är det ofta obligatoriskt att förse alla repulsorfarkoster med radarguide, en apparat som känner av vilka andra farkoster som finns i närheten och automatiskt nödbromsar fordonet om det finns risk för kollision. Dessutom får man inte flyga hur som helst, utan måste följa markeringar på marken, som fungerar som gator.

I storstäderna på de verkligt tätbefolkade planeterna i galaxens centrum krävs det särskilt tillstånd, eller ibland en särskild (avsiktligt dyr) avgift, för att över huvud taget få använda repulsorfarkoster. Meningen är att folk huvudsakligen ska använda kommunala transportmedel som t. ex. tunnelbanor.

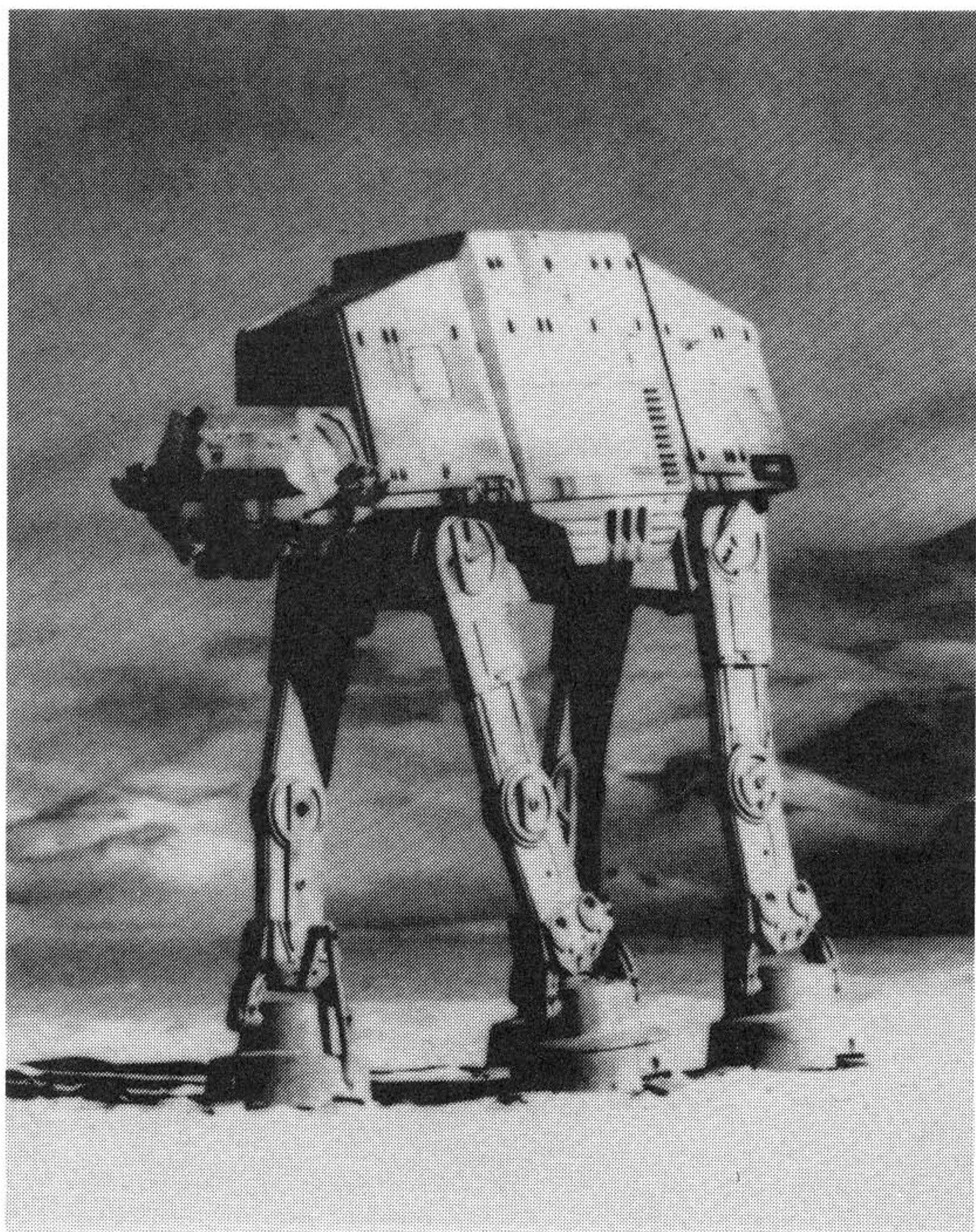
På vissa ställen krävs att fordonet förses med autopilot, och det är strängt förbjudet att framföra repulsorfarkoster manuellt. Man programmerar in sin destination och trycker på en knapp, sedan sköter automatiken resten.



6. KEJSERLIGA MARKFORDON

När Imperiet byggde upp sitt galaktiska krigsmaskineri bestämde man sig för att rymdflottan med dess massiva stjärnjagare och horder av stormtrupper behövde kompletteras med attackfordon som skulle vara lika starka på marken som stjärnjagarna i rymden. Men hur skulle ett sådant vapen se ut? Man förkastade genast repulsorfarkoster, eftersom de ansågs instabila och inte kunde göras tillräckligt stora. Bandfordon ansågs för långsamma och klumpiga. Maskinerna måste kunna ta sig fram på tusentals olika planeter med olika terräng, vilket talade för att de inte borde gå på hjul. Lösningen kom när Imperiets militära ingenjörer konstruerade den All-Terränggående Armerade Transportklivaren — AT-AT, vanligen kallad "pansarklivare".

När AT-AT:en konstruerades hade man tre huvudkrav. För det första ville generalstaben att den skulle vara stor och imponerande så att den kunde skrämma fienden. För det andra ville man att den skulle göras hög, eftersom det ansågs ge ett övertag om besättning och kanoner satt högt över marken. För det tredje ville man att fordonet skulle vara kraftigt bepansrat — ett stort, högt föremål är relativt lätt att träffa och måste därför tåla mycket stryk. AT-AT visade sig uppfylla och överträffa alla dessa anspråk.



Ingen annan militär styrka i galaxen, inte ens Alliansen, har något markbaserat vapen som kan mäta sig med dessa mekaniska monster. De är ett monument över Imperiets taktik: härska genom fruktan.

I *Stjärnornas Krig — Rollspelet* gäller följande:

Om pansarklivarna strider mot repulsorfarkoster eller rymdskepp ska man fördubbla de flygande farkosternas TN för hastighet.

När pansarklivare ger eld mot levande varelser fördubblas deras skade-TN.

I övrigt är pansarklivarnas TN angivna på samma skala som för levande varelser. Se sidorna B55–56 i *Stjärnornas Krig — Rollspelet* för mer information. Besättningarnas TN på artilleri och pilot varierar från 4T till 8T.

PANSARKLIVARE TYP AT-AT

AT-AT konstruerades både som attackfordon och trupptransportör, och är ett formidabelt vapen. Den kan röra sig snabbt på sina långa ben — dess totala höjd är över 15 meter. Den manövreras av tre personer: förare, skytt och chef. Fordonet vandrar fram på fyra ben. För varelser från planeter där det finns fyrfotadjur liknar en AT-AT ett gigantiskt djur. Manöverhytten sitter framtill och kan röras som huvudet på ett djur. Laserkanonerna påminner om huggtänder. Denna effekt är avsiktlig, ett försök av konstruktörerna att göra klivaren mer skräckinjagande.

Delarna till AT-AT kommer från flera olika tillverkare, men sammansättningen sker på Kuat Drive Yards under noggrann kejserlig kontroll. Klivaren kan arbeta i många olika terrängtyper. Variationer i klimat, gravitation och land påverkar dess prestanda ytterst lite. På grund av dess stora höjd är den effektiv i städer, där besättningen har fri sikt över byggnader på upp till fyra våningars höjd. Sådant som klivaren inte kan se över kan den oftast krossa eller gå rakt igenom utan större besvär. Den är också nästan omöjlig att skada med några handeldvapen. Kuperad terräng, kullar, berg och även släta klippväggar på upp till åtta meters höjd klaras lätt. Ostadig mark som t. ex. träsk drar ned dess hastighet, men den är

ändå effektivare än några andra markfordon i sådan terräng.

"Huvudet" innehåller den trånga, kompakta förarhytten. Besättningen ser ut genom ett brett fönster av transparistål. Huvudet kan höjas och sänkas 30° och svängas 90° i sidled. Undertill sitter två framåtriktade tunga laserkanoner, och på sidorna finns två medeltunga laserkanoner. Med hjälp av sensorer, elektroniska avståndssökare och holografisk projektion har besättningen fri sikt runt om när så behövs. Huvudet har förbindelse med kroppen genom en lättare bepansrad "halstunnel". Angrepp mot en AT-AT riktas vanligen mot denna svaga punkt, som får ta emot en hel del stryk och ofta måste bytas ut efter en strid.

I kroppen finns utrymme för 40 fullt beväpnade stormsoldater. För att ta ombord eller sätta av soldater böjer klivaren sina treledade ben så att kroppen kommer ned till tre meter över marken, varpå en landstigningsramp fälls ned baktill. Det finns också luckor på sidorna som används när klivaren angör en särskild plattform, t. ex. i en kejserlig garnison.

AT-AT släpps ned på marken från väldiga, specialdesignade skyttelpråmar som transporterar pansarklivare från deras förvaringsrum ombord på stjärnjagare till och från garnisoner och stridsområden.

Pansarklivare är avsedda för direkta, förkrossande frontalangrepp. De syns på långt håll där de obönhörligt närmar sig fienden. Deras tunga fötter får marken att skaka och krossar enkelt allt som står i vägen.

De ser ut att röra sig långsamt och tungt, men i själva verket går de fortare än man kan tro därför att varje steg är så långt. Rebeller som har sett dem berättar att "de är över en innan man tror det".

Som vapen för frontangrepp är klivarna oöverträffade. Enda chansen att stå emot dem är med noga förberedda försvarsställningar, tungt artilleri, koncentrerad eld mot "halsen" eller en direkt attack för att skada klivarens kanoner.

LÖJTNANT VEERS BEFORDRAN

Veers iakttog general Irrvs befälsgrupp genom sin makrokikare. Uppifrån skyttelplattformens tak kunde han se ceremonin relativt väl. Han hade inte väntat sig att bli inbjuden. Han var ingen högre medlem av befälsgruppen. Nej, Veers var bara en underlöjtnant och förde befäl över en enda AT-AT. Ingen hade tagit någon större notis om hans åsikt vid stabsmötet, när han hade ifrågasatt om ceremonin alls borde hållas. Generalen, som hittat på alltsammans, hade blivit irriterad, gett honom en anmärkning för olämpligt beteende och befallt honom att stanna i basen "för närvarande" — vad det nu kunde betyda.

Hankisade ned mot sin klivare som stod i sin docka nedanför skytteldäcket. Garnisonens övriga två AT-AT var ute på patrullering, militärs härifrån. Veers förare och skytt delade hans straff och ägnade tiden åt att kolla upp klivarens tekniska system med hjälp av ett par B-3Z teknikrobotar. Han kastade en blick på dem och vände sedan åter uppmärksamheten mot spektaklet som höll på att gå av stapeln mindre än 10 kilometer bort.

Den kraftiga kikaren förstörde scenen och fick Veers att känna sig som om han var där. General Irrv och hans stab stod uppsträckta i kejserlig paraduniform, stolta och självsäkra. Bredvid dem stod en legion stormtrupper med ceremoniella vapen, mer lämpade för parader än för strid. Strax till höger zoomade Veers in de övriga deltagarna. Han noterade den bistra minen hos Kloff, härskare över planeten Culroon III. Med honom stod ett dussin krigare, också de i ceremoniell dräkt. Till skillnad från generalen hade Kloff inte tagit med sig hela sin armé till mötet. Det oroade Veers.

Click, zooma in.

Den där idioten Irrv såg inte alls bekymrad ut.

Veers hade kommit till Culroon III med den första forskningsgruppen, för att ge skydd medan den kejserliga garnisonen byggdes. Han hade lärt sig mycket under sin korta tid med forskarna. Han visste en sak säkert: en ceremoni av det här slaget hade aldrig tidigare ägt rum på den här planeten. Culroonierna skulle aldrig drömma om att ge sig under Imperiet med enbart ett ceremoniellt överlämnande av vapen. Det var inte deras stil.

"Vi skulle kunna erövra den här planeten med en styrkeuppvisning och genom att spilla några få Culrooniers blod" hade Veers föreslagit, "men det går inte med en tom ceremoni som är helt meningslös för folket här." Dessvärre var det generalen som hade föreslagit ceremonin...

"Nonsens, löjtnant!" exploderade Irrv. "Er utbildning vid akademien har tydligen gjort er rätt blodtörstig. Ett ord till, Veers," varnade generalen, "så ska jag skicka er till Tatooine som daggryttare!" Löjtnanter vinner inte diskussioner med generaler.

Veers sköt minnesbilden åt sidan och koncentrerade sig på det han kunde se i kikaren. Han granskade de församlades ansikten och hoppades upptäcka någon ledtråd till Kloffs plan — han måste ju ha något i backfickan. Culroonierna var ett enkelt folk, med en enkel kultur och en historia fylld av förbluffande mycket våld och förstörelse. På grund av sina ständiga inbördeskrig hade Culroonierna aldrig nått en sådan teknisk nivå att de kunnat bli en del av den galaktiska civilisationen. Rymdfärder låt utöver deras förmåga. Men det hindrade inte handeln, och så småningom började energivapen säljas även här. Det var dessa vapen som hade gett Kloff möjlighet att ena planeten och göra slut på inbördeskrigen.

(forts.)

Republiken hade känt till Culroon III men lämnat planeten utan åtgärd. Kejsaren ville ändra på det. Han hade gett general Irrv order att underkuva Culroonierna, med vilka metoder som helst. Problemet, tänkte Veers, är att Irrv är en idiot.

Ceremonin tog sin början och Veers koncentrerade sig på det han kunde se i kikaren. Han såg på när Kloff mottog en ceremoniell marinsabel från Irrv och lugnt stack den i överste Jeffers, generalens adjutant. I nästa ögonblick besannades Veers farhågor. Tusentals Culrooniska krigare med energivapen i händerna dök upp ur sina gömställen. De hade slagit en järnring runt den kejserliga legionen. Veers släppte kikaren och började ryta order. Det skulle fordras ett smärre mirakel om han skulle lyckas rädda stormtrupperna och befälsstaben. Men han hade sin pansarklivare.

Veers och hans besättning gick igenom checklistan. Motorerna kom igång, lampor indikerade att allt fungerade. Sedan gav Veers order om avfärd — trots att han visste att han kunde komma att ställas inför krigsrätt för att haj brutit mot direkta order. AT-AT:en började sin färd och fick snart upp god fart.

Vid ceremoniplatsen gav Irrv soldaterna order att bilda en skyddande cirkel runt honom själv. Soldaterna kämpade väl, men deras ceremoniella vapen var inte mycket att sätta emot Culrooniernas laserpistoler. Kloff och hans anhängare använde också sitt enorma antal för att överväldiga de tappra stormtrupperna. Den skyddande cirkeln krympte hela tiden när allt fler av de kejserliga föll. Kloff gav sina män order att storma, men...

Marken började skaka. Kloff gapade mot horisonten. Ett fruktansvärt monster av stål tornade upp sig över trädtopparna. Vilddjuret såg hungrigt ut och vred sitt huvud från sida till sida som om det sökte efter byte. Det rörde sig snabbt, varje väldigt kliv förde den närmare med oroväckande fart. Stora träd knäcktes som stickor och undervegetationen mosades där monstret klampade fram för att hjälpa Imperiets styrkor.

Många av de Culrooniska kämparna greps av panik och flydde. De ville inte krossas under de väldiga fötterna eller bli uppslukade av en skräckvarelse med stålkäftar. Med stor skicklighet riktade Veers salva efter salva av eld från kanonbatterierna och svepte området runt de kejserliga rent från fiender. Grath, stormtruppernas befälhavare, omgrupperade sina soldater och beordrade dem att slå sig fram till pansarklivaren och söka skydd mellan dess ben.

Men det behövdes inte. När de såg att deras vapen inte kunde göra någon som helst skada på AT-ATns pansar bröt Culrooniernas stridsmoral samman, och de flydde i alla riktningar. Veers lät sin skytt ge eld allt eftersom kanonerna bar, och träffade flera grupper av flyende Culroonier.

Veers såg leende ned från sitt utkiksfönster mot general Irrv. "Jag tror ni är skyldig mig en ursäkt, herr general", sa han.

Irrv blev röd i ansiktet av ilska. "Jag är inte skyldig er något annat, löjtnant Veers, än krigsrätt för brott mot mina direkta order, och jag ska minsann se till..."

Han fick aldrig tillfälle att avsluta meningen.

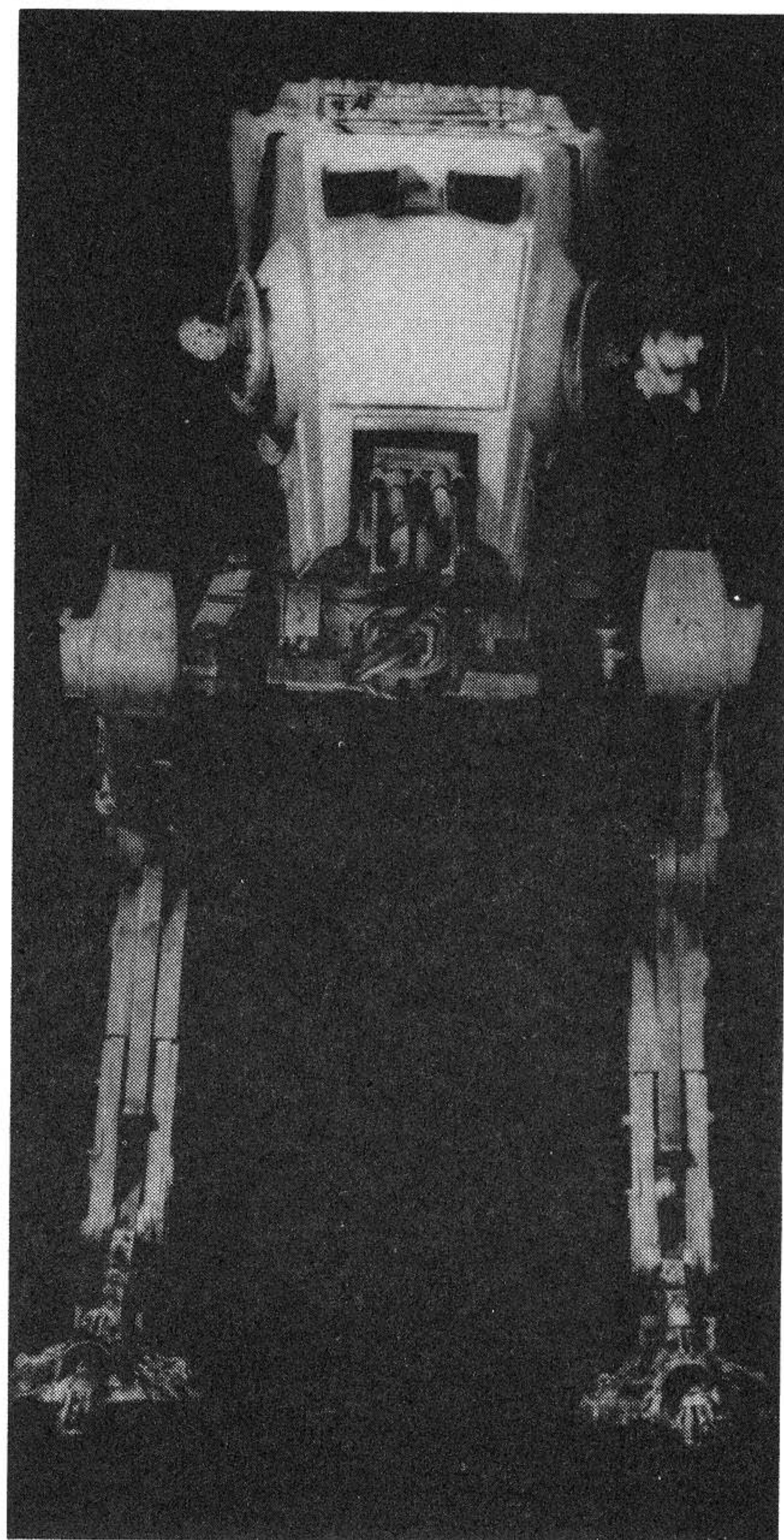
Redan innan Irrvs kropp fallit till marken hade kommendör Grath stoppat ned sin laserpistol. "Major Veers, vill ni vara vänlig eskortera oss tillbaka till garnisonen?"

Major Veers? Det lät fint. Veers log igen. "Naturligtvis, herr kommendör. Men ni kanske föredrar att åka?"

PANSARKLIVARE TYP AT-ST

AT-ST står för "All-Terränggående Spanar-Transportklivare". De kallas också för spaningsklivare, och är avsedda för rekognocering och understöd åt fronttrupperna. De går på två ben och är strax över sex meter höga. De är snabbare än AT-AT, men har lättare beväpning och inte lika tjockt pansar.

I strid används de oftast för att ge eldunderstöd åt stormtrupper som går till fots. Tillsammans med AT-AT används de för att täcka upp flankerna och ta hand om fientligt infanteri som undkommit de större klivarnas vapen eller som försöker angripa dem underifrån. AT-ST-klivare kan släppas ned från stjärnjagare via skyttlar, eller skickas ut från kejserliga garnisoner, eller i vissa fall transporteras inuti en AT-AT och sättas av när striden börjar.



PANSARKLIVARE TYP AT-AT

Modell: All-Terränggående Armerad
Transportklivare

Besättning: 3

Passagerare: 40

Lastkapacitet: 400 kg

Hastighetsnotering: 2T

Skrov: 6T

Vapen:

Två tunga laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Sammanlagd skada: 6T

Två medeltunga laserkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Sammanlagd skada: 3T

SPANARKLIVARE TYP AT-ST

Modell: All-Terränggående Spanar-
Transportklivare

Besättning: 2

Passagerare: inga

Lastkapacitet: 40 kg

Hastighetsnotering: 3T

Skrov: 3T

Vapen:

En dubbel laserkanon:

Eldledning: 1T

Skada: 4T

En dubbel lätt laserkanon:

Eldledning: 1T

Skada: 2T

Chockgranatkastare:

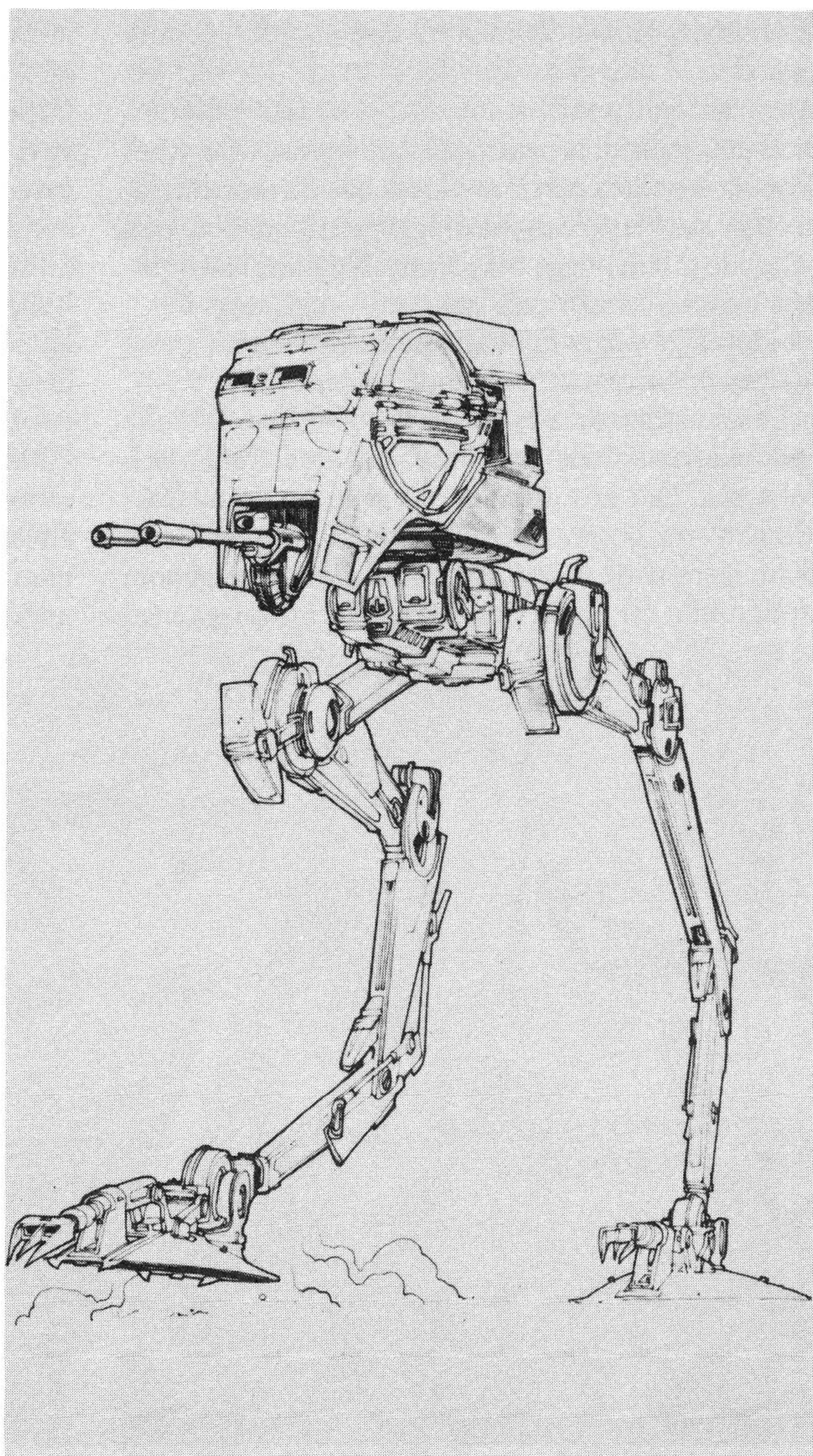
Eldledning: 1T

Skada: 3T

Med sin rörlighet och snabbhet är AT-ST mycket effektiva mot infanteri. En dubbel laserkanon sitter fram till under "hakan", och två mindre, höj- och sänkbara laserkanoner finns på vänstra sidan av "huvudet", där också sensorantennerna sitter. På högra sidan sitter en granatkastare. Fordonets båda fötter är försedda med gripklor och saxar som kan klippa av vajrar och även användas mot närgångna fientliga fot-

soldater. Man behöver tunga laserkanoner för att skjuta igenom pansaret, och även då behövs ofta flera träffar för att göra ordentlig skada.

Men de mindre och lättare spaningsklivarna är sårbara för fasta försvar som snubbeltrådar, gropar och minor. Eftersom de bara har två ben har de problem med balansen. Efter flera misslyckade operationer med enbart AT-ST som blev enkelt besegrade bestämde det taktiska kommandot att man i framtiden alltid skulle använda dem tillsammans med infanteri som kunde hitta, markera och undanröja fällor. Man försåg dem också med sensorer för att hjälpa besättningen avslöja defensiva fällor, och mer avancerad siktutrustning för att ge större träffsäkerhet mot de flesta markmål. I öppen och någorlunda jämn terräng är spaningsklivarna ett mycket effektivt vapen.



7. LASERSVÄRD

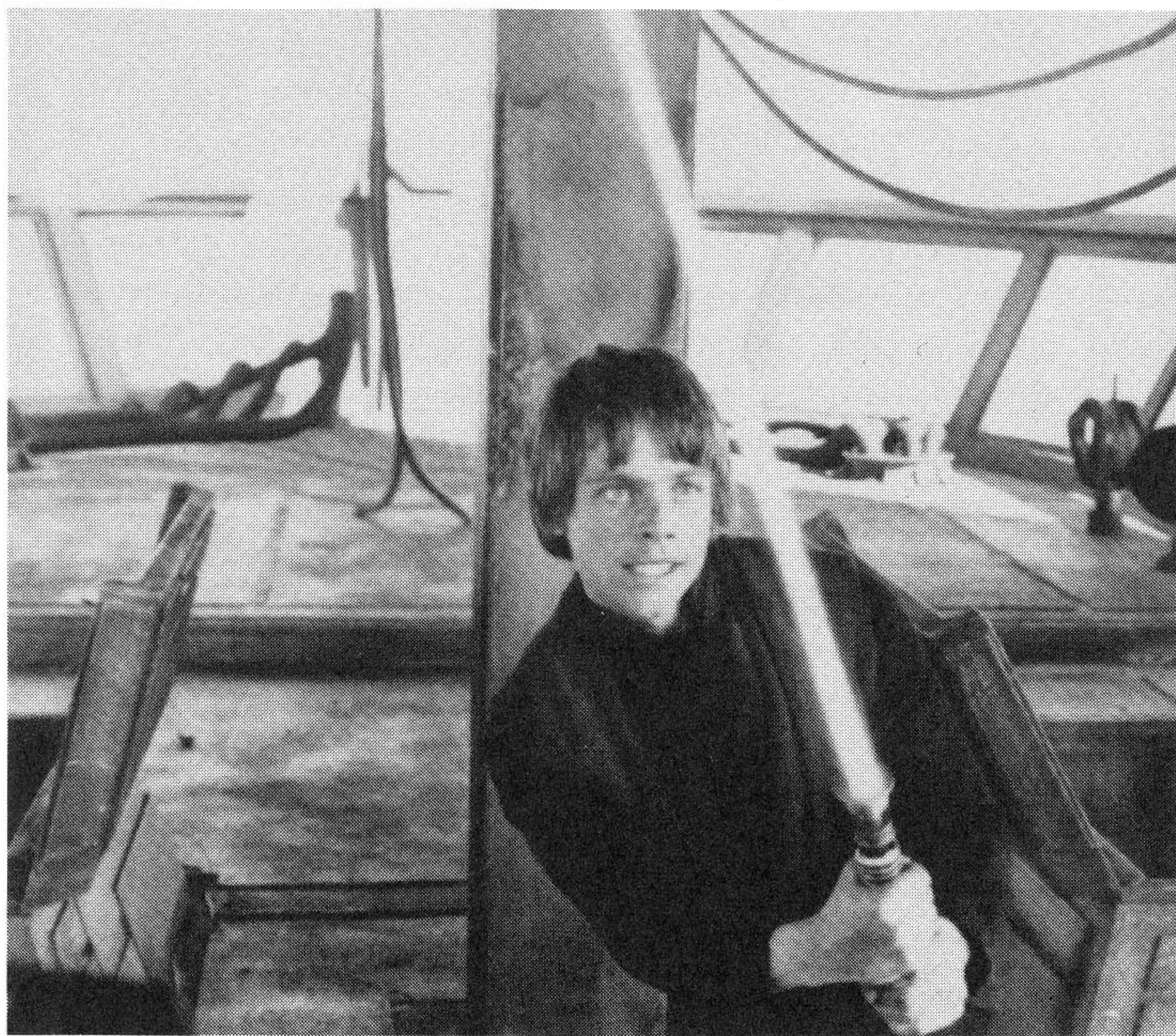
Inga andra föremål är så kringvärvda av legender, myter och mystik som lasersvärden. Dessa eleganta blad av energi användes av jediriddarna och står som symbol för den auktoritet, trohet och skicklighet som var Jedins Lag. I över tusen generationer var jediriddarna den mäktigaste och mest respekterade kraften i galaxen. De tjänade som fredens och rättvisans väktare under hela den gamla Republikens tid. Men både jediriddarna och lasersvärden försvann under Palpatines och Darth Vaders utrensningar efter Klonkrigen.

Trots lasersvärdets långa och ärofulla historia är det numera få som känner till det annat än genom legender. Ännu färre kan säga att de har sett ett lasersvärds glittrande stråle eller hört dess pulserande brum. Jediriddarna drog sällan vapen, utan föredrog att överlista och manövrera ut sina motståndare. När de blev tvungna högg de till snabbt, och behövde sällan hugga två gånger. Nu finns lasersvärden bara i historier och minnen — och, sägs det, i händerna på några få överlevande jedi, som kanske hjälper Alliansen att bekämpa Imperiet.

Lasersvärdet är samtidigt det enklaste av alla energivapen och det som är svårast att använda och behärska. Det är i grunden ett svärd, men med en klinga av ren ljusenergi som är tillräckligt stark för att skära igenom de flesta material — dock inte genom strålen från ett annat lasersvärd. För att hugga med

lasersvärdet måste man gå alldeles inpå sin motståndare, som mycket väl kan vara beväpnad med laserpistol, granater eller andra avståndsvapen. Svärdets verkliga möjligheter kommer bara till sin rätt när det hanteras av en expert med årtal av träning bakom sig. Den som använder ett lasersvärd utan att behärska det fullständigt lyckas för det mesta skada sig själv eller bli skjuten av en motståndare med laserpistol.

Så vitt man känner till var det endast i händerna på en jediriddare som lasersvärdet blev ett riktigt effektivt vapen, kanske därför att de använde Kraften. Jediriddarna tränade med stor ihärdighet och förde fäktkonsten och lasersvärdets taktik vidare från generation till generation. Men det var inte bara fråga om fysisk träning. För att kunna överleva i en strid mot flera motståndare och endast träffa sina avsedda mål behövde jedi känna sina motståndares handlingar intuitivt och kunna kontrollera sina egna fullständigt. Genom stor koncentration och med hjälp av Kraften blev jedi så skickliga med sina lasersvärd att de alltid kunde låta sina fiender dra först. De kunde också känna och parera projektiler och laserskott. Det berättas att vissa jedi till och med kunde parera laserskotten så att de studsade tillbaka mot den som skjutit. Vem som helst kan skjuta med en laserpistol, men att bära ett lasersvärd tyder på att man är en extraordinär person — någon som inte bör underskattas.



Varje jedi byggde sitt eget lasersvärd för hand. Varje svärd var olika till storlek, utseende, färg och stil, men alla var enkelt och tidlöst utformade. Vissa svärd hade möjlighet att kontrollera strålens längd — kort för närstrid, längre för att hålla en motståndare på avstånd. En del var försedda med säkerhetsgrepp som stängde av strålen om man tappade svärdet, andra förblev påslagna så att man kunde kasta svärdet. En skicklig Jedi kunde förmodligen kasta ett avstängt svärd och sätta på det med hjälp av kraften medan det flög, eller tvärtom. Trots alla variationer har det aldrig hänt att ett lasersvärd inte fungerat.

Teknologin bakom lasersvärdet är urgammal och har noga bevakats av jediriddarna. Inuti staven finns en

liten men synnerligen stark energicell. Några forskare har spekulerat att svärdet kanaliserade eller förstärkte riddarens Kraftfärdigheter, men det är knappast troligt eftersom man vet att lasersvärd har använts av personer som inte varit jediriddare. Det är mer troligt att jediriddarnas förmåga att använda Kraften gjorde dem skickligare på att använda sina lasersvärd.

Mot slutet av sin utbildning byggde varje blivande jedi sitt eget lasersvärd. De flesta lärare fordrade att eleven skulle ha kommit mycket långt innan de visade hur man bygger ett lasersvärd. Andra lät sina elever bygga svärdet någon gång under träningen och använde det sedan för att utveckla elevens skicklighet med Kraften. Jedi-mästarna visade aldrig konsten att bygga lasersvärd för mer än en elev åt gången. Själva byggandet tog vanligen ungefär en månads hängivet arbete. Många jedi ägnade år åt att bygga om ett gammalt svärd eller att bygga ett nytt, men från Klonkrigen finns det exempel på att jedimästare byggde lasersvärd på två dagar.

Lasersvärd innehåller inte så många sällsynta eller svårtillgängliga beståndsdelar, och man vet att de har byggts och reparerats på alla möjliga platser och under primitiva förhållanden. Däremot fordrar de stor hantverksskicklighet. Man måste veta vad de olika delarna är till för och hur de ska sättas samman, annars kan man inte tillverka detta eleganta vapen. Beklagligt nog har (för alla praktiska ändamål) kunskapen om konsten att bygga lasersvärd försvunnit från galaxen tillsammans med jediriddarna.

LASERSVÄRDETS TEKNOLOGI

Trots att de exakta detaljerna om lasersvärdets funktion är höljda i dunkel, känner man till de allmänna principerna. Alla komponenterna sitter i ett handtag som är 24-30 centimeter långt. När svärdet aktiveras strömmar energi från cellen via ett system av slipade ädelstenar som formar kraften till en rak, sammanhållen stråle. Varje svärd har sin egen unika frekvens som bestämmer hur svärdet känns och hur det uppför sig när det hugger mot ett föremål eller mot ett annat svärd. Man kan räkna ut ett svärds frekvens med ledning av färgen och ljudets tonhöjd. Det behövs mellan en och tre ädelstenar för att ge strålen den önskade frekvensen.

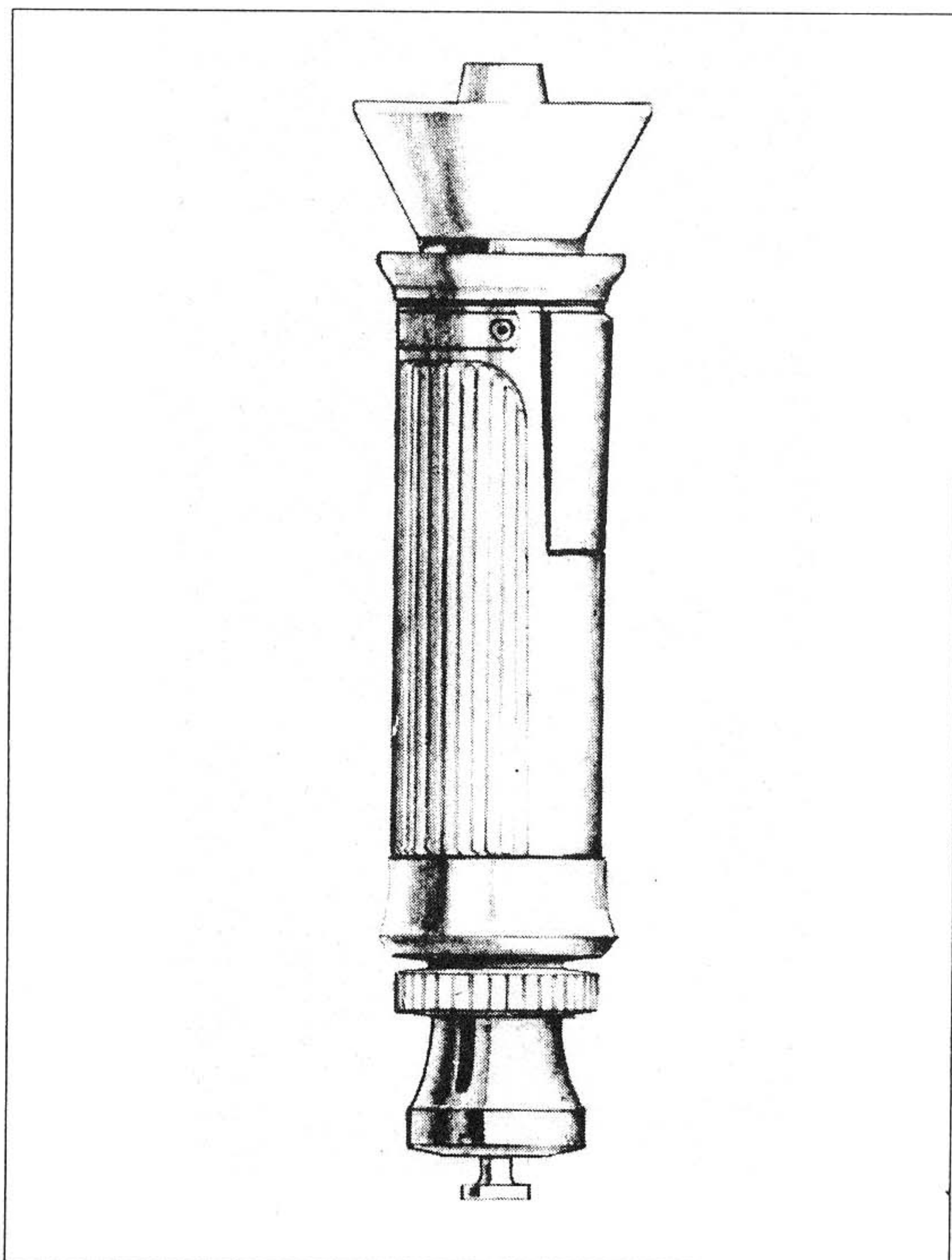
Svärd med en enda ädelsten har en fast amplitud, som avgör strålens (klingans) längd. Har svärdet

flera ädelstenar kan längden varieras. De bästa svärdet innehåller naturliga ädelstenar, men en jedi kan tillverka syntetiska stenar med hjälp av en liten smältugn och några enkla grundämnen.

Strålen löper ut från en positivt laddad energilins mitt på handtagets ena kortsida. Vid svärdets spets vänder energiflödet tillbaka utanpå och runt om den utgående strålen och strömmar till en negativt laddad energikatod som omger energilinsen. Katoden ser ofta ut som en skiva och fungerar samtidigt som parerskydd. Kraftamplituden avgör hur långt strålen löper ut innan den vänder. Energiflödet i denna ljusklinga är mycket starkt.

En supraledande kabel överför energin från katoden till cellen. Ytterst lite energi förloras på vägen — strålen avger inte ens någon märkbar hetta, fast den lyser och brummar. Svärdet konsumerar energi enbart när det skär igenom någonting. Ingen extra energi går åt när det har kontakt med ett annat lasersvärd, t. ex. när man parerar ett hugg. Jedin måste använda sin styrka och skicklighet för att pressa undan det andra svärdet. Inget lasersvärd kan skära igenom strålen från ett annat.

På handtaget sitter reglage och indikatorer som visar hur mycket energi som finns kvar i cellen och om den behöver laddas upp. Man vet inte exakt hur länge en cell räcker, men det står klart att jediriddare kan använda sina svärd i flera år innan de behöver laddas.



8. ALLMÄNUTRUSTNING

Det mesta man behöver går att köpa nästan överallt i galaxen, bara man har tillräckligt med krediter. Vapen, pansar, fordon, mat — allt går att köpa genom lagliga eller olagliga kanaler. Priserna varierar från planet till planet, beroende på tillgång och efterfrågan, och på kejserliga handelsregler.

Här nedan följer en genomgång av några olika typer av varor som kan bli aktuella i Stjärnornas Krig — Rollspelet. Här finns också prislistor för det mesta en äventyrare kan behöva.

HANDVAPEN OCH RUSTNINGAR

Ingen blir väl förvånad över att det finns ett överflöd av vapen i galaxen. På ensligt belägna gårdar och boplatser använder folk projektilvapen för att jaga djur och fåglar som ger kött och skinn. Nybyggare i primitiva områden bär vapen för att kunna försvara



sig mot vilda djur. I städerna brukar särskilt brottslingar ha vapen som de använder i sina olagliga handlingar. Därför bär också laglydiga medborgare ofta vapen för att skydda sig. Handelsmän och andra rymdfarare som inte vidtar åtgärder för att skydda sig mot pirater blir snart rånade på allt de äger.

NÄRSTRIDSVAPEN

GADERFFII

Riktiga gaderffii är ett slags dubbeleggade yxor gjorda helt av metall. De används nästan enbart av sandfolket på Tatooine. Eftersom varje gaderffii tillverkas för hand av hopsamlat skrot finns det inte två som är identiska. En del har raka, vassa eggare, andra är sågtandade eller har spetsar och krokare på handtaget. Beteckningarna "gaderffii" och "gaffistav" har blivit populära slanguttryck överallt, när man vill beskriva något slags stort närstridsvapen som ser särskilt grymt ut.

KNIVAR

Trots att det finns många andra vapen som är farligare och effektivare, är kniven fortfarande populär. Knivar kan köpas var som helst, är tillåtna på de flesta planeter och går lätt att gömma. Moderna knivar görs av härdad plast, keramiska material eller fiberlegeringar. De är vassare än knivar av metall. Dessutom rostar de inte, leder inte elektricitet och är svåra att upptäcka med sensorer.

Den största nackdelen med en kniv är att man måste komma mycket nära motståndaren för att använda den. Men vissa brottslingar och kommandotrupper som förlitar sig på överraskning (och som är skickliga nog för att smyga sig på sina fiender) gillar knivar därför att de är helt ljudlösa. Om man hittar en duglig lärare kan man lära sig kasta speciellt balanserade knivar med god precision upp till tio meter.

BAJONETTER

En bajonett är en kniv som sätts fast framtill på ett eldvapen för att göra det användbart som närstrids-

vapen. I militära sammanhang är bajonetten den sista utvägen när ammunitionen har tagit slut eller man överväldigas av en fientlig stormning. I de flesta moderna arméer används de bara för ceremoniellt bruk. En del lokala milisstyrkor och vaktpatruller använder dem alltid (men vanligtvis med blad av vibrotyp). Stormtrupper använder dem sällan eller aldrig eftersom de sällan eller aldrig får slut på ammunitionen eller blir överväldigade. Det finns några berömda exempel där rebellofficerare har kommenderat "bajonett på!" — inte för att de behövts utan mest för att demonstrera sin beslutsamhet att segra eller dö.

VIBROBLAD

I de flesta sammanhang, både inom industrin och som vapen, har de gammaldags knivarna ersatts av vibroblad. Sådana finns till de flesta skärande verktyg, allt från skalpeller till svärd och stridsyxor. Det vanligaste är "snabbkniven", en 30 centimeter lång dolk som tillverkas av Aktiebolaget Craftsbeing.

En liten ultraljudsgenerator i handtaget får vibrobladet att vibrera mycket snabbt. Det gör att det kan skära genom nästan alla material med bara ett lätt tryck. Vibroblad är batteridrivna och ger ifrån sig ett svagt brum när de används.

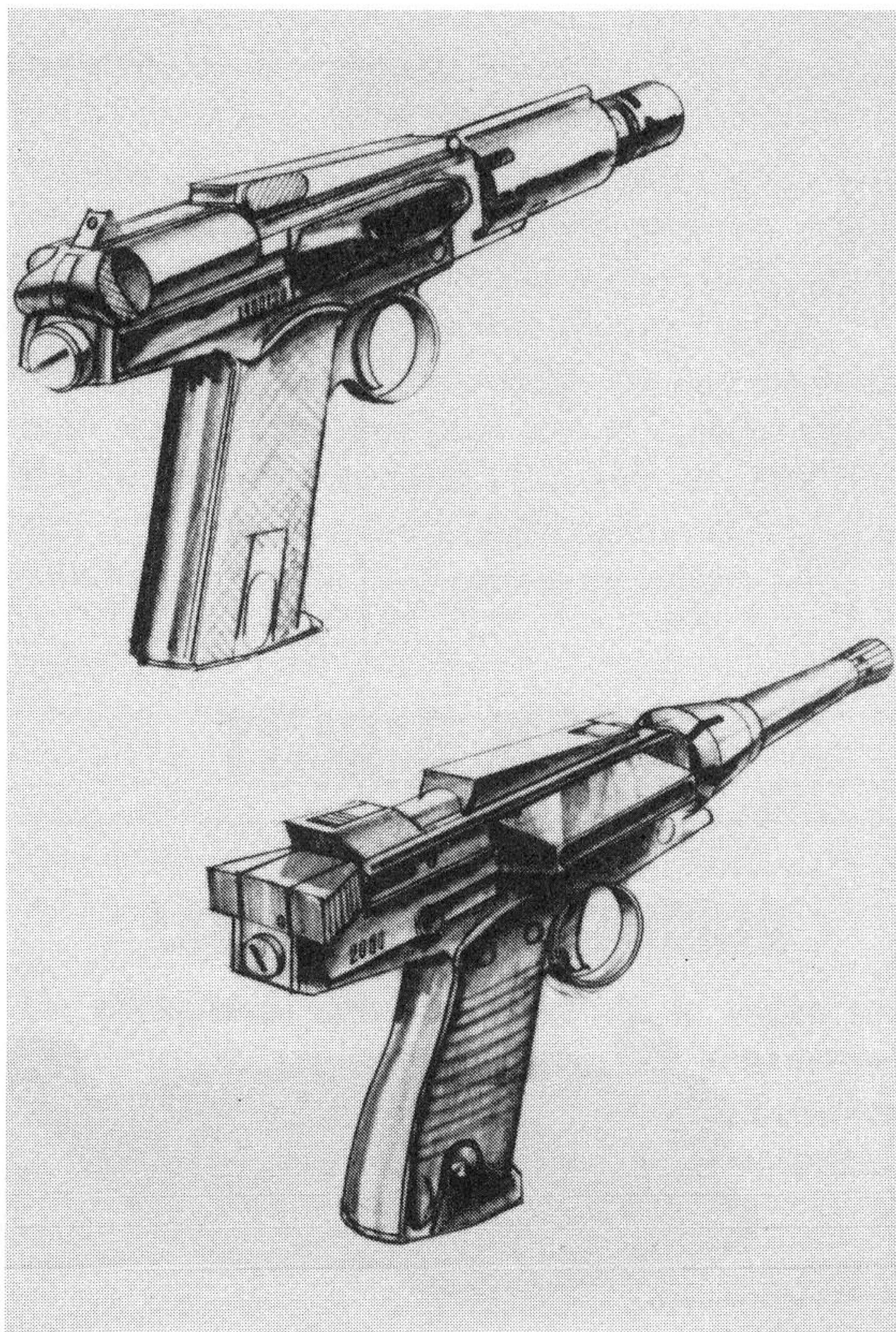
ENERGISTAVAR

Detta är rymdålderns spjut. En lång stav försedd med ett vibroblad i änden och en energispets som kan chocka, förlama eller döda allt den vidrör. Stavarna tillverkas av kolfiber och är därför mycket styva utan att vara sköra — om de belastas böjer de sig i stället för att gå av. Vibrobladet och energispetsen kontrolleras med strömbrytare på staven, där man kan ställa in önskad uteffekt. Dessa vapen används mest av ceremoniella vakter eller vaktare i sammanhang där skjutvapen skulle vara diplomatiskt olämpliga eller för farliga — t. ex. i ett sprängämnesförråd. Kejsarens Röda Garde bär energistavar.

AVSTÅNDSVAPEN

GEVÄR, PISTOLER, MASKINGEVÄR

Dessa primitiva projektilvapen används nästan inte alls i moderna arméer. Det är alltför lätt att tillverka energisköldar och plastpansar som är skottsäkra.



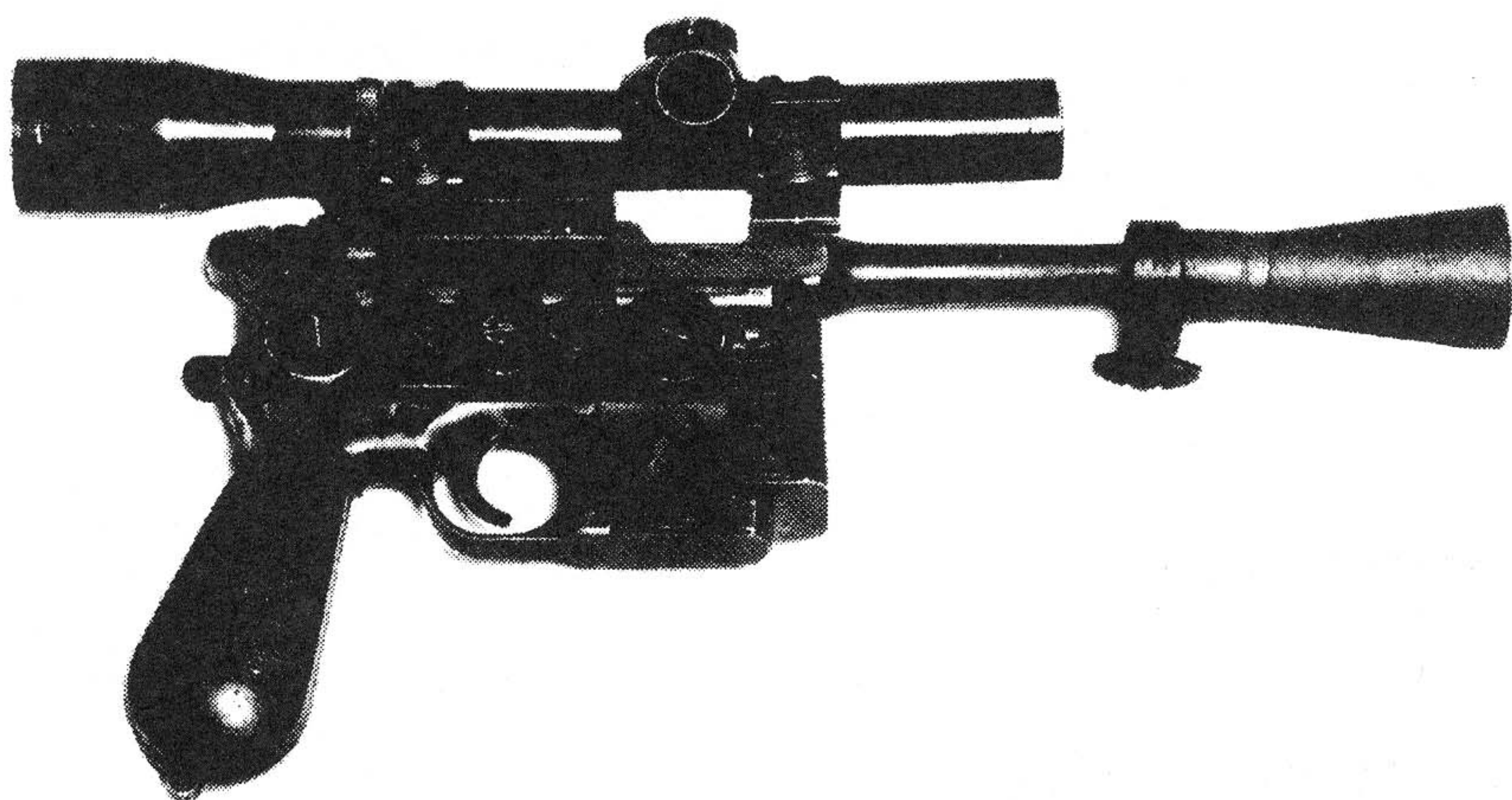
Dessutom är ammunitionen skrymmande och tenderar att ta slut i kritiska lägen. För det mesta hittar man dessa vapen på primitiva nybygggarplaneter och i för-nukleära samhällen. Rebeller använder dem ibland för chockeffektens skull (de smäller väldigt högt).

LASERVAPEN

Laservapen är de vanligaste skjutvapnen i galaxen. De finns i många utföranden och storlekar och är standard både i arméer och civilt.

Många tillverkare finns, men de tre främsta är Merr-Sonn Munitions, Inc., SoroSuub Corporation och BlasTech Industries. Merr-Sonn och SoroSuub har ensamrätt på att tillverka alla laservapen till kejsarliga armén och flottan, och får inte sälja till civilpersoner, men en del av deras produkter finns alltid att köpa på den svarta marknaden. BlasTech däremot säljer till vem som helst.

Laservapen skjuter korta, koncentrerade pulser av ljusenergi. Med full energi kan ett sådant vapen slå hål i nästan vilket material som helst. Det som träffas förgasas helt enkelt. Färgen på energiladdningarna varierar med vapnets design, effekt och inställning.



De flesta vapen har variabel eldkraft, från "chock" till dödlig effekt.

Vissa stora laserkanoner fordrar flera personers betjäning och levereras med egna energisköldar och målsökningsdatorer. Kraften kommer antingen från små energiceller, bärbara generatorer eller spektral-konvertorer, beroende på vapnets storlek.

CHOCKVAPEN

Den som inte har råd med en laserpistol eller inte vill åstadkomma så dödliga skador kan välja en chockpistol i stället. För närvarande tillverkas de endast av BlasTech Industries. Chockpistolen är i praktiken en liten, ganska svag laserpistol med bara en energinivå, som knappast dödar men kan slå en motståndare medvetslös eller göra honom omtumlad. Chockpistoler är tystare än laserpistoler och används ofta av hemliga agenter och kommandosoldater som vill smyga sig på fienden.

En annan variant är kravallkanonen. Det är en stor chockpistol som sitter på ett stativ och används av polisen för att kontrollera upproriska folkmassor.

BÅGSLUNGA

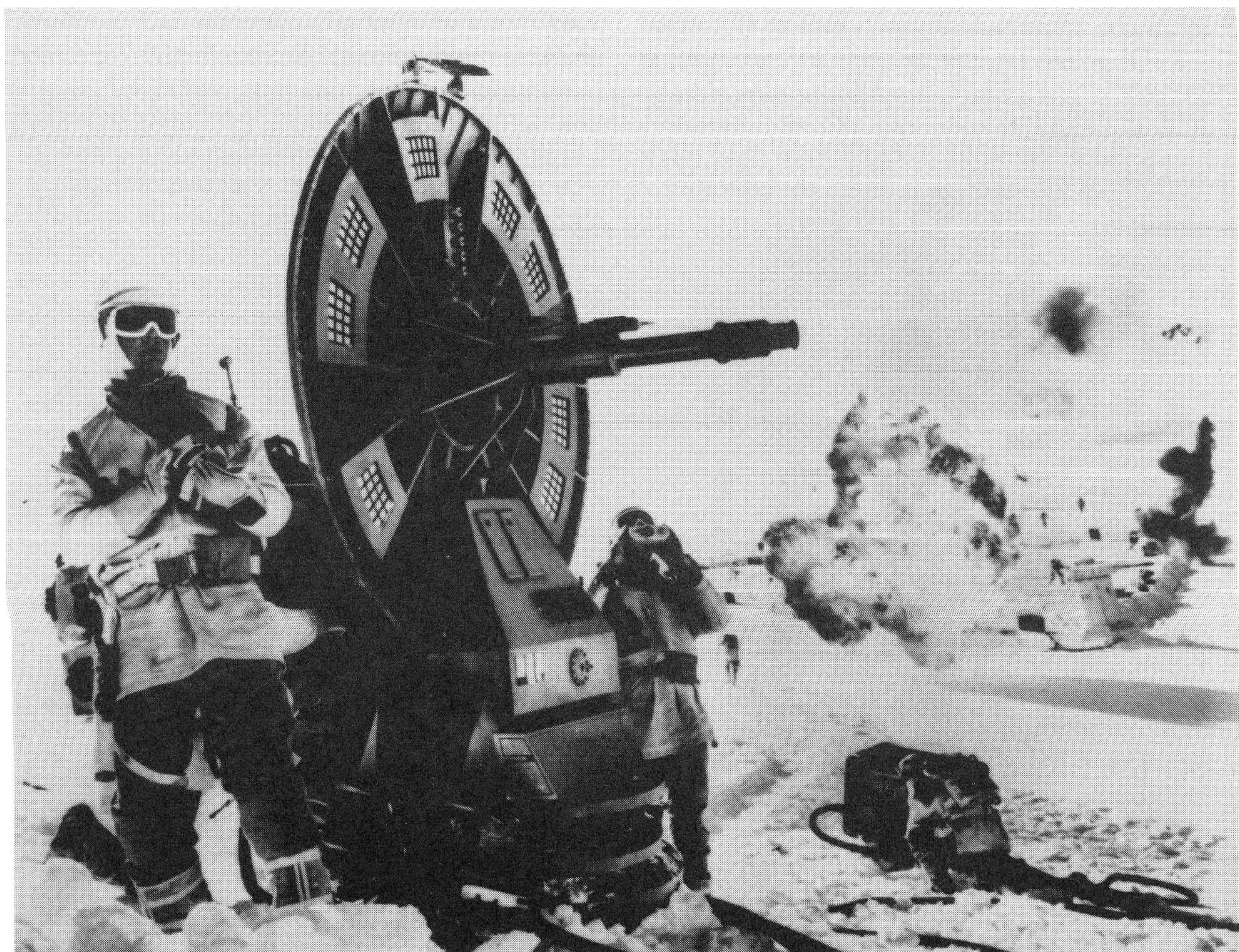
Nästan varje kultur har ett eget, unikt skjutvapen. Men wookieernas bågslunga förtjänar ett särskilt omnämnande därför att det är en lyckad kombination av högteknologi och förindustriell teknik.

Bågslungan är i allt väsentligt ett litet armborst, men skjuter explosiva pilar som innehåller samma slags energi som används i laserpistoler. Det krävs stor styrka för att spänna bågslungan, vilket gör den mindre lämpad för medlemmar av svagare arter.

TUNGA VAPEN

LASER- OCH JONKANONER

De effektivaste och vanligaste av de vapen som monteras på rymdskepp är laser- och jonkanoner. Man finner dem också som försvarsvapen på marken, monterade på stativ. Laserkanoner fungerar i princip



på samma sätt som laserpistoler men är givetvis mycket större och kraftigare. Jonkanoner däremot har ingen motsvarighet bland handeldvapnen, eftersom de kräver för mycket energi för att kunna göras så små. De orsakar en tillfällig funktionsnedsättning hos alla tekniska system, t. ex. energisköldar. För det mesta finner man dem på skepp avsedda för markunderstöd, t. ex. B- och Y-vingade jaktskepp.

TORPEDER OCH MISSILER

Protontorpeder och chockmissiler är kombinerade energi- och projektilvapen och mycket användbara mot energisköldar, som enbart skyddar mot strålning. Problemet är att det är nästan omöjligt att träffa ett snabbt rymdskepp med projektilvapen. Därför används dessa vapen nästan enbart mot stora skepp och mot anläggningar på marken.

SPRÄNGÄMNE

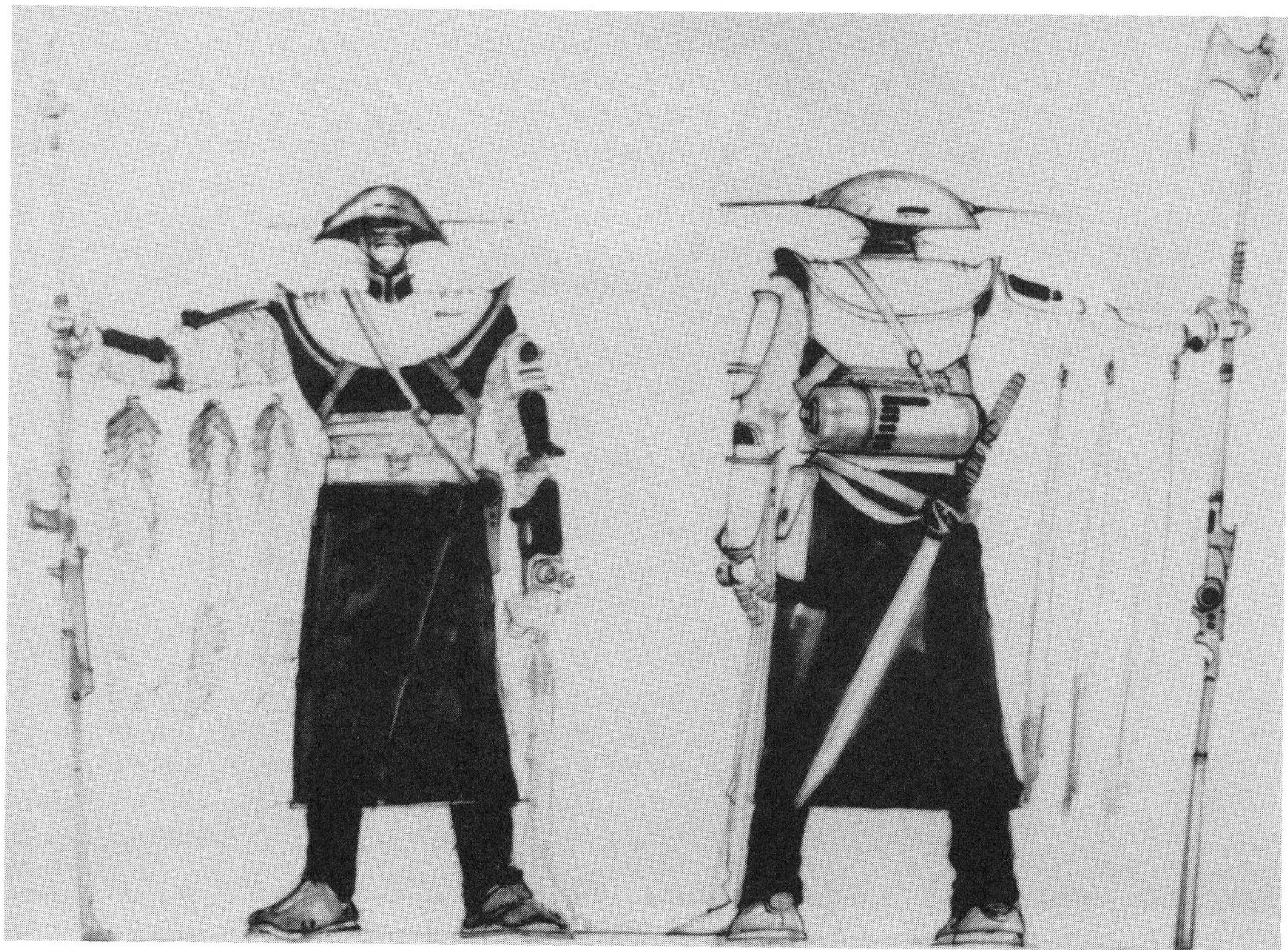
Granater och detonatorer används inte så ofta i markstrider, eftersom laservapen är så mycket effektivare. En granat exploderar bara en gång, sedan är

den förbrukad. För att få en eldkraft som motsvarade laservapnens skulle man behöva släpa omkring flera lådor med granater. Däremot kan sprängämnen vara mycket effektiva när man bekämpar fiender som är inne i ett hus, eller när man vill minera ett område. En vanlig granat består av ett kraftigt sprängämne som är inneslutet i en kapsel av lätt material — det exakta utseendet varierar. Termaldetonatorer och minor är större och kraftigare. Oftast används de för defensiv försätsminering av byggnader eller läger. De finns i många storlekar och typer, och är försedda med olika slags sensorer. Vissa minor kan t. ex. ställas in så att de endast exploderar när ett visst slags fordon passerar.

Det vanligaste sprängämnet är detonit, ett slags sprängdeg som tillverkas i mjuka, formbara, knyt-nävsstora kuber.

RUSTNINGAR

Pansar skyddar effektivt mot projektilvapen, men inget känt pansar kan skydda mot en fullträff från ett laservapen. Därför har rustningar blivit omoderna i de flesta sammanhang. Men de används fortfarande



inom vissa områden.

Rebellsoldater bär ofta hjälm och skyddsväst eftersom de skyddar mot splitter och ger en viss hjälp mot laserskott som snuddar vid kroppen. På primitiva planeter där projektilvapen fortfarande är vanliga används rustningar av både civila och militärer. Många prisjägare och pirater använder pansar av skilda orsaker: som förklädnad, för att göra ett imponerande intryck, för att dölja utrustning, och som skydd mot de lätta plasmapistoler och projektilvapen som deras offer i regel är beväpnade med.

Det mest välkända exemplet på moderna rustningar tillhör de kejserliga stormtrupperna. Trots att detta pansar inte helt kan stoppa ett kraftigt laserskott, ger det ändå en hel del skydd och gör primitiva vapen nästan chanslösa. Rustningen är också ett viktigt psykologiskt vapen.

KLÄDER

Det finns säkert minst lika många slags kläder som det finns planeter i galaxen. på varje planet finns en eller flera olika kulturer, och varje kultur har sitt mode. Vad man har på sig varierar från ingenting alls, via päls- och skinnkläder, till de mest komplicerade kreationer i juvelbesatt siden.

Vid sidan av modet finns också talrika typer av praktiska kläder som är avsedda att skydda bäraren från en ogästvänlig omgivning. Om en planet är kall finns det särskilda värmedräkter med inbyggt kraftaggregat. Är atmosfären giftig kan man behöva andningsmask eller rymddräkt med inbyggt miljösystem (men dessa används mest i vacuum). G-dräkter används av jaktpiloter och skyddar mot G-krafterna vid t.ex. snäva svängar.

BOSTÄDER

TÄLT

Är man ute i vildmarken brukar det vara klokast att ha med sig ett överlevnadstält. Sådana tält är små och lätta att bära när man vikt ihop dem. De är vattentäta, icke-reflekterande, värmeisolerade och kan göras lufttäta. Det finns hundratals märken och typer. För militärt bruk finns även kamouflagemönstrade tält.

HUS, LÄGENHETER, RUM

Hur lätt eller svårt det är att få tag på ett hus eller en lägenhet varierar starkt från plats till plats, liksom kostnaderna. I lyxigare områden händer det att hyresvärden vill kontrollera hyresgästens förflutna, kreditvärdighet o.s.v. innan man får hyra.

Att köpa byggnader i städer och tätbebyggda områden kräver tillstånd, skatter, avgifter och massor av pengar. Ute på landet är tomter och hus billigare, och myndigheternas kontroll är slappare. På nybyggarplaneter kan man komma över stora områden för några få krediter. Det händer att kejserliga myndigheter beslagtar, utmäter eller exproprierar hus och jordegendomar — t. ex. som straff, eller för att driva in skatteskulder, eller för att köra bort oönskade och misstänkta personer, eller för att man tänker bygga en militärbas där, eller helt enkelt för att man vill "nationalisera" området.

VERKTYG

I en värld där man dagligen använder energivapen och hypermotorer måste verktygen hålla takten med den övriga utvecklingen. Det finns en mängd specialverktyg för att reparera allt från robotar och datorer till rymdskepp.

När man börjar en reparation kanske teknikern använder en kraftscanner som visar var det finns läckage och avbrott i kraftledningar. Instrumentet sänder ut en osynlig stråle som reflekteras tillbaka och analyseras av en mikroprocessor. Det kan inte användas för att felsöka skärmade kretsar.

Om man behöver borra eller svetsa använder man kanske en strålborr, fusionsskärare eller plasmasvets. Dessa verktyg arbetar med pulserande laserljus, fusionsenergi, eller superhet gas, och kan skära sönder eller svetsa ihop alla kända material som över huvud taget går att skära eller svetsa.

Om en apparat behöver justeras kan en hydropännare eller kraftkofot vara bra att ha. Båda är hydrauliskt drivna versioner av vanliga verktyg; hydrauliken ger tillräcklig kraft för att rå på även den segaste bult eller stålplåt. Samma sak gäller de olika typerna av vibroverktyg som utnyttjar samma teknik som vibroblad för att ge extra kraft åt hackor, spadar och sågar.

Naturligtvis använder man också mer primitiva verktyg som hammare, skruvmejslar, sågar och skiftnycklar.

MEDICINSK UTRUSTNING

MEDPACK

Medpack är standard som "första hjälpen" i hela den civiliserade delen av galaxen. Det är ett paket som innehåller en liten diagnosdator, medicin, syntetisk vävnad, antiseptisk rengöringsvätska, blödningsstoppare och diverse annat. En medpack innehåller tillräckligt med utrustning för att behandla de flesta lätta skador, och kan rädda livet på en allvaligt skadad som annars inte skulle ha överlevt tillräckligt länge för att hinna få ordentlig sjukhusvård.

BACTA-BAD

Nedsänkning i en tank med bacta är standardmetoden för att läka skador. Om någon är så skadad att det inte räcker med en medpack, läggs han i stället i en bactatank. Bacta är en särskild läkevätska som hjälper och påskyndar kroppens naturliga läkning. Patienten bär andningsutrustning och sänks ned helt i vätskan. Nästan alla skador kan läkas med bacta, men vätskan kan inte få avhuggna kroppsdelar att växa ut igen.

CYBORGPROTESER

Modern medicinsk teknologi medger att mekaniska kroppsdelar kan opereras fast på en levande varelse och kopplas till nervsystemet så att de fungerar precis som en levande lem. Detta är spjutspetsen inom medicinen, och eftersom det pågår ett krig används alla resurser på detta område av militären. Det är svårt för en civilperson att få tillgång till cyborgproteser. En sådan protes är så effektiv att ofta inte ens dess ägare kan skilja den från levande vävnad.

DIVERSE

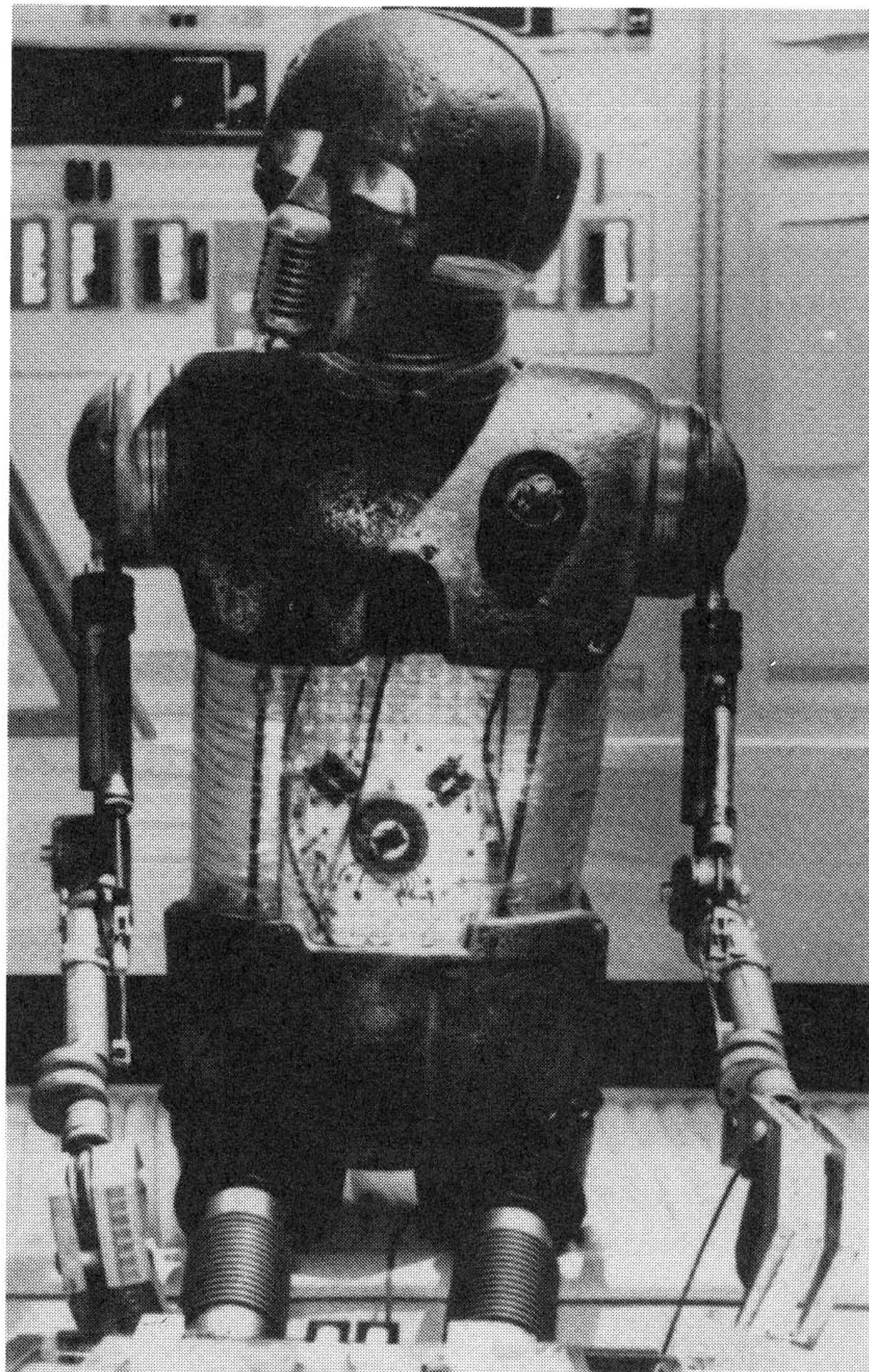
AMMUNITIONSBÄLTE

Eftersom det finns massor av olika vapen finns det också massor av olika slags ammunition. Beroende på vilket vapen man har kan ett patronbälte innehåll-

la energiceller till en laserpistol, explosiva pilar till en bågslunga, patroner till ett projektilvapen, granater, o.s.v.

MAKROKIKARE

Dessa kraftiga kikare innehåller diverse mätinstrument och en mikroprocessor som inte enbart ger användaren en stereoskopisk bild utan också avstånd, elevationsvinkel och andra data.





INDEX

A-VINGEN	T11	MON CALAMARI	V9, T28
ALLIANSBASER	V47	MON MOTHMA	V67
ASTROMEKROBOTAR	V28, V70	MYNOCKER	V20
AT-AT	T50	MÖRDARROBOTAR	V34
AT-ST	T52	NÄSRSTRIDSVAPEN	T56
AVSTÅNDSVAPEN	T57	OBI-WAN KENOBI	V72
B-VINGEN	T12	PASSAGERARSKEPP	T38
BANTHOR	V19	PRINSESSAN LEIA ORGANA	V59
BIBLIOGRAFI	V80	PROTOKOLLROBOTAR	V29, V70
BOBA FETT	V76	PROTON- OCH CHOCKVAPEN	T5, T60
BOSTÄDER	T61, V37, V47	QUARREN	V11
C3-PO	V70, V29	R2-D2	V70, V28
CHEWBACCA	V65	RANCOR	V22, V5
CONTAINERSKEPP	T37	REPPSCOOTRAR	T46
DAGGÖDLOR	V20	RUSTNINGAR	T60
DARTH VADER	V77, T30	RYMDPRÅMAR	T31
ENERGISKÖLDAR	T4, T5	RYMDSNIGLAR	V24
EWOKER	V2	SANDFOLKET	V13
FLYKTKAPSLAR	T9	SEGELJAKTER	T45
FREGATTER	T24	SENSORER	T6
FRÄSARE	T42	SONDROBOTAR	V32
GAMORREANER	V4	SPRÄNGÄMNEN	T60
GONDOLER	T46	STJÄRNJAGARE	T21
HAN SOLO	V61, T33	STJÄRNKRYSSARE	T28
HYPERMOTORER	T3	STORMTRUPPER	V42
ITHORIER	V6	SULLUSTANER	V15
JAWOR	V7	TAUNTAUNER	V25
JONKANONER	T5, T59	TIE BOMBARE	T19
KATAPULTSTOLAR	T9	TIE INTERCEPTOR	T18
KEJSERLIGA GARNISONER	V37	TIE JAKTSKEPP	T17
KLÄDER	T61	TRAKTORSTRÅLAR	T5
KORELLISK KORVETT	T23	TURBOLASER	T5
LANDO CALRISSIAN	V69	TWI'LEKS	V15
LASERSVÄRD	T54	UTPOSTEN TIERFON	V51
LUKE SKYWALKER	V56	VERKTYG	T61
LÄKARROBOTAR	V30	WOOKIEER	V17, V65
MASSFRAKTARE	T36	X-VINGEN	T15,
MILJÖSYSTEM	T8	Y-VINGEN	T13
MILLENIUM FALCON	V61, T33,	YODA	V74
MOLNKÄRROR	T44	Z-95 "HEADHUNTER"	T10

